
DVD 众多游戏新作影像 世界传说 光明神话2/女神异闻录/天诛4 中文汉化版/马里奥路易RPG3
VOL.116
定价:9.8元
掌机迷
POCKET GAMER
马里奥&路易RPG3
详细剧情/流程及BOSS战心得/全装备效果入手地点一览/全技能一览
龙士传说 无限PLUS
分支剧情详解/各种实用心得/全魔法道具效果一览
DEVIL SURVIVOR
女神異聞録
女神异闻录 恶魔幸存者
系统深度解析/实用资料与心得推荐/全结局完整流程/全隐藏要素/仲魔、御魂合体表
勇者斗恶龙9延期 FANS极为不满!!
水面下的暗战
——游戏背后的人和事
TALES OF THE WORLD
RADIANT MYTHOLOGY 2
世界传说 光明神话2
剧情及攻略要点/主角职业技能/料理一览/称号获得方法/精灵碎片获得方法
FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
Echoes of Time
水晶编年史 时之回声
迷宫要点解析/装备特殊效果一览/全种族技能介绍/魔法及组合方法


Destiny Links
デスティニーリンクス





# Contents

[目录]

掌机迷

总116期



●封面 马里奥与路易RPG3

POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

**翔武推荐给你看**

这期怪物猎人剧场是由热心读者gsanppg投来的影像，打得不错，在《狩人营地》栏目中还有相关的心得研究，希望能对各位猎人们有帮助。另外，怪物猎人专区的新片头马上就要出炉了，请大家继续关注吧。



## SPECIAL 特别策划

●编辑部精心策划各种热门专题



## NEWS 新闻中心

●了解业界动态游戏评论的最佳窗口!



## FIRST LOOK 新作报道

●介绍两大主机最新作品详细速报!



## REVIEWS 热作冲击波

●当期游戏最详细的试玩报告!



## GAME GUIDES 攻略战队

●最新最完善的游戏攻略一应俱全!

## WARE HOUSE 软硬兵团

●最权威的软件硬件详细评测!



## COLUMNS 游戏单间

●在这里一定能找到最适合你的专区!



## PC BAR PG吧

●拉近编辑和读者之间距离的纽带!



| 本期游戏收录列表 | |
|---|---|
| PSP | 世界传说 光明神话2 |
| PSP | 1945 PLUS |
| PSP | 天诛4 中文汉化版 |
| NDS | 超级机器人大战W汉化版 |
| NDS | 光明力量 羽翼 |
| NDS | 马里奥路易RPG3 |
| NDS | 水晶编年史 时之共鸣 |

## 编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

### 一狼推荐给你看

本期一狼为大家奉上PSP《龙士传说》以及NDS《马里奥与路易RPG3》的完全剧情攻略，希望能够对大家有所帮助。此外首次和八房合作内涵特稿，希望大家喜欢。

### 菜团推荐给你看

《FF水晶编年史 时之回声》是个好游戏，在本期中为大家带来了相关的攻略研究。另外，本期重头游戏《世界传说 光明神话2》的攻略也十分详细。



### 猴子推荐给你看

本期掌上故事会由读者丹妮带来她的小说《纯真的牵绊》，是以NDS游戏《纯真传说》为基础创作而成的，喜欢《纯真传说》的读者们一定不要错过。

### 八房推荐给你看

其中最"重"的攻略，自然是身为真fan的我贡献给大家的《女神异闻录 恶魔幸存者》攻略了。我和一狼的特稿带大家了解游戏中不为人知的事情也还请各位多关照。





# 7月算什么，有本事你明年在发售
# 勇者斗恶龙9宣布延期到7月11日



↑估计社长和田洋一宣布消息的时候也非常郁闷，有人说消息公布后SE的股票就跌了。

Square Enix社长和田洋一在出席2月12日的财年决算说明会时宣布，原本预定于2009年3月28日发售的NDS游戏《勇者斗恶龙9》，由于在最后的DEBUG阶段发现了太多问题，不得不将发售日推迟到7月11日。

在被问到延期的理由时，和田洋一回解释说是是由于“《DQ9》实机运行测试进行的很顺利，所以便掉以轻心”导致的结果，并表示应该通过此次事件进行反省。

和田洋一还透露，开发小组是在完成实机运行测试之后，进入正式DEBUG阶段时才发现有几个“很棘手的BUG需要解决”，而且BUG的数量之多使游戏本身的素质“远远达不到发售所应具备的水准”，所以“不是再进行适度调整就能上市，而是现在根本不能上市的问题。”




此外他还强调，对于《DQ9》的开发小组来说，以往从未挑战过的“通信对战”也就是联机游戏领域是一大障碍。“游戏本身尚有许多BUG需要解决，再加上通信部分的功能依然有继续挖掘的必要，因此需要足够的时间来完成这些工作。”

最后，和田洋一解释说，类似这种一边DEBUG一边进行实机测试，最后再正式进行DEBUG的开发进程并非SE的专利，而是所有游戏开发商所采取的普遍方式。但当被问到为何没能对DEBUG所需要的时间做出准确的判断时，和田社长回答说：“开发作业的实际情况不便在这里评判……但并非是重要部分的定义出现了问题，有可能是对某些要素在实际运行阶段的概念没能予以充分的把握造成的。”




←DQ9从画面角度看可以说非常不错了，也许DQ9将会成为新时代DQ的新标准，希望别再出什么问题了。

现在有一种说法是随着《DQ9》的延期发售《FF13》也会推迟游戏发售日期，虽然现在定在今年夏天发售，不过《FF7AC》的蓝光发售时间确实推迟了，里面有《FF13》的试玩。


交友 江西 王子成
不能因为DSi出了，而忽略了DSL，好歹也要让我们知道DSL的行情吧？
男，16岁，江西省九江市同文中学高三，QQ494693432

特报 scoop

## 《口袋妖怪不可思议迷宫》系列新作公布 探险队逐渐成为口袋系列分支的主力军


↑口袋妖怪探险队系列总是在正统作品之后推出来作为过度。

Pokemon公司宣布，NDS新作《口袋妖怪 不可思议迷宫 空之探险队》将于2009年4月18日发售，售价4800日元。

《口袋妖怪 不可思议迷宫 空之探险队》是目前为止以推出4款作品、全球累计销量超过1000万套的人气游戏《口袋妖怪 不可思议迷宫》系列的最新作。游戏将会在2007年9月发售的《口袋妖怪 不可思议迷宫 时·暗之探险队》的基础上追加角色、章节以及通信要素。本作中作为主人公登场的口袋妖怪将在前作的基础上新增5种，合计可操作角色数量达到19种。另外，可以共同进行冒险的同伴口袋妖怪数量也从原来的13种增加至21种。

另外，前作中不曾讲述的多个章节的故事也将在本作中登场，其中之一还将是与未来世界相关联的故事。

特报 scoop

## 换个版本换个皮，卖到国外有新意 DSi将于4月出正式走出日本市场

任天堂美国公司今天宣布，去年在日本上市的新改版DS掌机DSi将于今年4月在欧美市场上市销售，时间上仅有几天的区别。

首先，DSi将于4月2日在澳洲上市，款式有黑白两色可选，售价为300澳元，折合约190美元。

一天后，DSi将于4月3日在欧洲上市，黑白两色，建议零售价149.99英镑(欧元价格暂时还未确认，不过应当与此类似)。

再过两天，4月5日DSi将登陆美国市场，售价169.99美元，色彩可选蓝色和黑色。其中的蓝色款目前为美国市场独享。



↑美版DSi的包装感觉比日版的好看多了，新的颜色也不错。



## 其实《怪物猎人》才是去年的大赢家 怪物猎人P2G去年累计销量300万

CAPCOM公司宣布，PSP动作游戏《怪物猎人P2ndG》以及其廉价版《怪物猎人P2ndG PSP the Best》的累计出货量突破300万套。同时，截止至2008 年12 月31日《怪物猎人》系列的累计销量达到850万套。

《怪物猎人P2ndG》于2008 年3 月27日发售，首周销量便突破百万，发售不到一个月销量达到200万套，更是成为去年日本市场销量最高的游戏作品。另外，本作还是首款对应PS3专用PSP官方对战平台的游戏，为了开拓新玩家群而推出的廉价版累计出货量也有50万套之多，并成为CAPCOM公司第一款达到300万套出货量的PSP游戏作品。





相逢何必曾相识，劝君莫贪PSP，劝君惜取少年时。
男，17岁，山东省诸城市诸城一中高二，QQ1027031665
山东 管恩科 交友


话题 topic

# 其实《怪物猎人》才是去年的大赢家
# 怪物猎人P2G去年累计销量300万

据Electronic Arts宣布表示，将针对预定2009年8月在全美公开上映的新作电影《特种部队：眼镜蛇的崛起》（G.I. Joe：The Rise of Cobra）推出一款改编同名新作游戏「特种部队：眼镜蛇的崛起」，目前本作预定2009年夏天推出，至于平台包括有Xbox 360、PS3、PS2、NDS、Wii、PSP等各大游戏主机以及其它手机平台。



「特种部队：眼镜蛇的崛起」为一款主角「G.I. Joe」的可动模型在日本也非常受到欢迎，改编自美国人气漫画作品「眼镜蛇」的一部动作新片，在片中描述暗中活跃神秘组织「眼镜蛇」（Cobra）与主角「G.I. Joe」的小队彼此激烈对抗的过程。而在游戏版里，一样设定成「眼镜蛇」与主角「G.I. Joe」的小队彼此对抗的设定，并加入原创的故事主线。在游戏中，「G.I. Joe」的小队将由总共12名的队员所共同组成，而且这些队员都有其各自不同擅长的武器与技能，玩家必须活用这些角色的个性来战斗，同时本作也将支持让两人在同一个画面中一起奋战的协力模式，让玩家可以跟朋友一起来挑战「眼镜蛇」组织！

# 《武林外传》春季热点高端任务一览

天蓝水清景妖娆，七侠古镇人气高；武林外传有新意，二月春风似剪刀！

列位客官，首先请接受我诚挚的祝福！说完上面四句拼凑诗（某南原创，如有雷同，实属成心，请白展堂负责），咱们来表一表《武林外传》最新的动向。

话说2009年正月刚过去不久，二月二龙抬头，万象更新。“二月春风似剪刀”，春风吹绿了大地，吹酥了泥土，吹开了封冻的江水，也吹来了《武林外传》新的一年。有什么好玩的任务是你我不可错过的？

众所周知幽灵船是武林外传高端玩家集体玩耍的地方，惊险刺激又有好东西拿。当幽灵船内的海贼王一旦被消灭后，八里庄花漫楼边上就将会出现一个新的npc，开启本服当前的天下无赋系列活动。参与活动的朋友可以获得高额经验奖励，还有特殊的物品“诡异乱码”——看清楚，这可不是那个诡异乱码的任务，而是物品哦！有了这个“诡异乱码”，就能在花漫楼处，将其兑换为贼王秘宝残卷；每10个贼王秘宝残卷可以兑换1个战神图录。

战神图录是个好东西，里面不但包含各职业攻武、龙魂碧晶戒，更有全新BT武器图鉴兑换券以及金色钥匙等等诸多超值奖励。而且，本服务器的玩家如果将本周的天下无赋相关任务完成一定次数，还会激活出新的特定活动与BOSS。

如果您对于完美时空的游戏产品《武林外传》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《武林外传》信箱是：wulinpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。




交友 孙亚俊
最近有些想暗凌……（某编：我们也想……）
男，19岁，江苏省江都市江都中学高三，QQ474075542

“刷”在游戏中的意思大家都知道，而且现在需要刷的游戏真是越来越多了，可是刷真的能给我们带来游戏的乐趣吗？这次我们就来探讨一下。




# “刷”真的能增加游戏的乐趣吗？

其实刷东西是为了一种成就感，设计低概率的东西要靠运气才能得到，也能体现自己和别人的不同。单纯的“刷”显然无法增加游戏的乐趣。当然这首先要分清“刷”的类型。像是怪物猎人系列这样，以“刷”来进行对游戏的推动和强化。怪物猎人这个游戏从游戏内容上来讲就是一个“刷”的游戏。只有多刷，才能较为顺利地将游戏进行下去。不过因为所要讨伐的怪物行动并不能进行完整的预测，所以会使每次重复“刷”的过程都不尽相同，也就为每次“刷”的过程带来了新鲜感。同时在对怪物行动理解的基础之上，狩猎水平高的猎人们可以通过走位、算刀，理论结合实践的方式来控制怪物的行动，从而带来更高的效率和欣赏感。这也是我们得以看到很多高水平视频的原因。

想要的东西拿不到——这种事情完全不会带给人乐趣。单纯重复的机械劳动也不会，拿到的东西只是摆设一个更是会让人咬牙切齿。那么反过来，“刷”的乐趣又在哪里呢？在于经过努力后得到想要东西那一刻的满足感，以及利用或展示获得物所带来的成就感。在于一次次挑战强敌时的乐趣或者与同伴并肩作战时的友情——也就是说，“刷”本身是个十分讨厌的行为，“刷”的过程或者结果才是乐趣所在。一个游戏设计反复“刷”无可厚非，但制作者一定要对自己的作品有着充分的认识——究竟“刷”到想要东西的乐趣，能否抵消“刷”本身令人厌烦的要素呢？能让人们“刷”出友情，“刷”出成就感，那就是《怪物猎人》，让人不刷就玩得束手束脚，刷得痛苦万分——那就只能叫山寨网游了。






虽然一狼也非常不赞同游戏里加入“刷”这个要素，不过只要涉及到带有RPG要素的游戏,多多少少都会引入一些“刷”的概念。从恶魔城系列的稀有道具掉落，到DQ系列的刷金属王练级，甚至于某些动作游戏都免不了有泡菜游戏的味道。这种系统的优点是在于把游戏的可玩性得到充分的发挥，同样的场景、同样的建模可以让玩家反复进入，拖延了游戏的时间，如“月下”中可以为了一把真空刃消耗数十个小时等。不过，这种系统最大的弱点就是容易让玩家感觉到枯燥。

但凡涉及到地雷战的RPG游戏,肯定免不了“刷”的系统设定,而某些遭遇战系统的游戏中,往往会设有重新进入游戏之后场景内怪物刷新的规则。总之,不刷只会让游戏的自由度变狭窄,过多的刷只会让游戏变得乏味,凡事必须适度最好。

怪物猎人的“刷”可以给我们的游戏赋予更多的快感和满足感。很多游戏的“刷”则与怪物猎人系列（或相似设定类型游戏）不相同。“刷”的过程千篇一律,几率又低得吓人，甚至让玩家们苦笑着吐出“几率这玩意儿真是非一即零啊……”这样的话。更何况我今天半个星期刷出了这个2%的稀有物，明天一看居然还要再刷个0.2%的超稀有物，好不容易一个星期刷出来了吧，一看生产列表这玩意儿还要两个才能生产我梦寐以求的这件那件装备……这又让人如何能坚持刷下去。当然我不能否认的是,在国内这种畸形的下即玩玩即删的游戏环境下,能耐心玩完整一个游戏——哪怕这个游戏没有“刷”——也实在是一件很有难度的事情。过于单纯的“刷”对我而言只能增加游戏的时间，而饱含自身努力，朋友笑声的“刷”才能带来游戏的乐趣。

**读者观点**

玩了十几年的游戏，希望和大家分享自己的心得。
男，28岁，上海市普陀区，QQ418391874
上海 袁读者 交友




为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为"PG特工组"并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

**第12回 这次的话题** 受金融风暴影响假期市场人气暗淡，2000全新机正式退出历史舞台，天价中古机流入市场，3000两款新色主机高价上市，闪存卡行情持续看涨，烧录卡价格缓慢下调。

## 南昌地区市场动态

虽然时至春节旺季，但受金融风暴影响，整体萧条的市场依然没有起色，假期的人流量和成交量均不敢恭维。之后随着返校潮的来临，咨询购机的玩家到是有一些，不过最终购买率还是低的可怜。据金融家分析近两年内大环境很难恢复如昔，我想电玩市场更是如此。

俊叔可以很负责的告诉大家：2000全新机绝种了。年前地球上能弄到的最后一小拨全新机都云集在大陆市场，截止到发稿日已经销售一空，现在无论什么渠道都拿不到全新货了。也就是说市面上所有的2000均为翻新机，诸位不必抱任何的侥幸心理，您要不信就等着中招吧，命中率100%+。



而且翻新机的行情也到了比较吓人的地步。其中二手2000型主机售价都要1300元左右，由于未经过处理成色自然比较差，只能说是正常使用，各部位没什么大毛病。而换上全新外壳的机器要价就更高了，加上翻新成本售价通常在1450元左右。站在商家角度坦白说现在2000型主机已经非常难卖了，至于3000型也是一样，近日居然有未证实的小道消息说DA君正式放弃破解3000，搞得人心惶惶。另外，春节期间到是上了蓝红两款新颜色，实机挺漂亮的，其中以红色最为耀眼。不过价格要比黑白银色高出百元，差价比较悬殊，有意购买的玩家不妨再等一等，再说3000不是还没破解嘛，不着急。

## 广州地区市场动态

深广批发市场消息明确表示，任何地区任何版本任何颜色可刷的2000型全新机彻底断货。日前有一批银色2000中古机出货，这批货成色不错，据水货商声称足以冒充全新机出售。不过批价说出来也雷死人，1760元，那么市场零售价最少也得1800元。非新机卖到这个价，您说说还有没有天理，别说玩家，卖店都冒冷汗。3000型主机方面，除了常见的港版和美版以外，韩版和欧版也于近期上市，以黑色款为例各地区版本之间的差价是10元。从高到低排列为港、韩、欧美，所以现在有的卖店比较喜欢进欧版的货，颜色方面白银价格统一，均比黑色款贵40元。

水货机方面，北美为了迎接i各大销售商已经停止L出货，受此影响国内批发市场的美版机除了银色以外均告断货，而韩版机依然保持着低价出货的姿态。诸位还记得上期俊叔提到过闪存芯片减产要涨价的消息吧，还真是好的不灵坏的灵。就春节以后这段时间眼瞅着记忆棒批价往上飚，最畅销的8G极速红棒出价130元，比较历史最低点至少哄抬了40元，其他型号和容量的记忆棒均有不同程度的上调。而TF卡方面的行情同样也受影响，其中2G的批价比较前期又有小幅度的涨价，比较历史最低点高出了10元，虽然金额不多但幅度不小。以上就是本期批发市场闪存卡的行情，很难说这个趋势还会再持续多久。




交友 安徽 杨哲语
一个叫马钰的家伙，交到女友有什么了不起了？我代表死死团成员BS你！！
男，16岁，安徽省合肥市宿松路金水花园

## 上海地区市场动态

由于2000型主机已经无法拿到全新货，上海市场一些比较注重信誉的品牌店已经取消了该业务。3000型方面传统的黑白银三色统一报价1320元，看过之前广州行情的玩家应该知道黑色批价最低，所以在卖店报价统一的前提下，自然是选择白银两色比较划算。新上市的蓝红两色的报价是1400元，相对上海来说利润算是合理的。据我所知一些卖店比较喜欢把原装耳机列入套装销售，其实到没有什么大问题，只不过玩家在比较价格的时候容易被误导。这里的原装耳机是指1000型豪华套装中附带的，而且仅仅只有耳机部分，线控是没有的（给你也用不上）。成色接近全新，个别的有小瑕疵，实际批价不超过20元，说出去原装耳机又好听，加在套装里给人很划算的感觉，其实真正的原装3000型耳机线控零售价是200元左右，在此特别提醒大家。

正所谓死猪不怕开水烫，反正iDSL本来就很边缘化，现在也不存在促销一说了，该卖多少卖多少，要买的自然买，不买的再便宜也没戏，总之报价是1100元，爱咋咋。DSi的市场零售价是1500元，相对全国其他城市来说是最贵的，以现在的大环境砍到1450元问题不大。烧录卡方面以AK2i最为常见，市场零售价是145元。受闪存芯片涨价的影响，本期上海市场的TF行情又有小涨，采用量最大的2G金士顿店头报价55元。总的来说，现在一整套DSi比较前两个月并没有明显的行情变化。

## 北京地区市场动态

京城市场3000型主机报价是黑白银三色统一1300元，蓝红两款新色1400元，总的来说与上海方面比较接近。当然2000型主机在市面上也是有的，只不过在此要再度重申没有全新机的事实，因为依然有部分卖店打着全新机的幌子，必须引起大家的重视。现在市面上所谓的全新机只能是成色非常好的中古机，或许还有玩家不清楚中古机的定义：就是使用时间不长或者保护的很好的二手机。与更换了外壳的翻新机是有区别的，但原则上都不是全新机，具体的在广州部分已经详细说过，就不再重复了。记忆棒方面，常用的8G红棒比较上期涨了20元，现在的报价是150元，Mark2棒的行情同样也有上涨，而16G棒本期断货，这与芯片减产不无关系，相信过不了多久就会恢复出货。

DS主机方面，DSi黑白两色供货充足，店头报价1500元异常坚挺，恐怕短时间内是不会大幅度降价的。iDSL依然在出货，市场零售价1050元，在行货DSi推出之前应该不会停产。不过神游至今还没有引进计划公布，期待行货的玩家恐怕还要继续等待了。水货机方面，批价最低的韩版机在京城市场有黑白银红四个颜色款，不过报价950元相对来说就不太合理了，相信砍到900元是没有问题的。烧录卡方面比较上期有小幅度的降价，截止到发稿日AK2i和EZ5i报价分别是150、125元。至于老型号的卡，除了AK2就是乱七八糟的廉价杂牌军了。

## 各地市场参考价

**◆南昌地区PSP相关**

PSP3000(黑白银):1250
PSP3000(蓝红):1350
PSP2000:缺货
4G组棒:75
8G红棒:150
16G组棒:缺货

**◆南昌地区NDS相关**

DSi:1430
iDSL:1050
AK2i:140
TTi:130
AK2:90
TT:70
TF1G:35
TF2G:45

**◆广州地区PSP相关**

PSP3000(黑白银):1220
PSP3000(蓝红):1330
PSP2000:缺货
4G组棒:70
8G红棒:130
16G组棒:缺货

**◆广州地区NDS相关**

DSi:1400
iDSL:1030
AK2i:120
TTi:110
EZ5i:110
AK2:85
TT:70
TF1G:25
TF2G:35

**◆上海地区PSP相关**

PSP3000(黑白银):1320
PSP3000(蓝红):1400
PSP2000:缺货
4G组棒:78
8G红棒:150
16G组棒:缺货

**◆上海地区NDS相关**

DSi:1500
iDSL:1100
AK2i:145
TTi:140
EZ5i:130
AK2:95
TT:85
TF1G:35
TF2G:55

**◆北京地区PSP相关**

PSP3000(黑白银):1300
PSP3000(蓝红):1400
PSP2000:缺货
4G组棒:75
8G红棒:150
16G组棒:缺货

**◆北京地区NDS相关**

DSi:1500
iDSL:1050
AK2i:150
TTi:140
EZ5i:125
AK2:90
TF1G:35
TF2G:55

有没有人要出售一套NDSL，价钱QQ上谈，非诚勿扰。
男，19岁，江苏省淮安市楚州区淮安区高二，QQ593064393
江苏 钱坤 交换

# 新时代机器人作品最新作!!

《超级机器人大战K》是系列的最新作品，这次参展的作品多数是2000年以后播放的动画作品，抛弃了很多老作品，特别是UC系的高达作品，在这方面可以说是一种新的尝试。

スパロボット大戦K

## 超级机器人大战K

NDS SRPG ●NBGI●2009年4月2日 ●1人/5040日元●容量未定

## 各个原作中的机体相继登场

本系列最大的卖点就是收录了众多作品中的机体，在每个作品的基础上重新编排剧本，并且不失原作风格。除此之外，还有众多在原作中看不到的原创剧情，不同系作品中的角色也有一些非常风趣搞笑的对话。这次登场的作品一共有14部。

—— 参战作品一览 ——

铁甲万能侠Z
破邪大星弹劾凰
返乡战士 KING GANER
机动战士高达SEED
机动战士高达SEED DESTINY
神魂合体Godannar!!
神魂合体Godannar!! 第二季
电脑战机VIRTUAL-ON MARZ
钢铁神 吉克(☆)
苍穹的法芙娜(☆)
枪心剑刃(☆)
GAIKING 大空魔龙传说(☆)
机动战士高达SEED C.E.73-观星者-(☆)
机兽创世纪ZOIDS GENESIS (☆)
☆为初参战作品

→各个机体基本上是按原作中的设定来设计能力和特殊性能。个人比较期待法芙娜的特殊能力设定。



←地图的画面和GBA时代相比基本上没有丝毫进步，不过在发色上还是有些提高。



交友 安徽 汤穆
祝小编们新年快乐！恭喜发财！也祝愿PG越办越红火！
男，17岁，安徽省淮北市香山中路财体楼，QQ466428908

# 各个登场作品简介

在这次登场的众多作品中，其中有不少是首次参战的，下面我们就来介绍一下这些作品。另外，这次的卖点是战斗的特写画面……

## 苍穹的法芙娜

主角真壁一骑和青梅竹马的皆城总士和远见真矢他们一同平静的生活，却突然间被破坏了。袭来的敌人剥去了这层薄纱般的欺瞒之时，少年操纵着巨人，为了保护无可替代的朋友与家人，以及有着深切情感的岛屿而战。因守护宝物而忘却了心的龙，再次张开了它的獠牙。

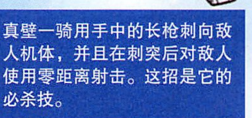










真壁一骑用手中的长枪刺向敌人机体，并且在刺突后对敌人使用零距离射击。这招是它的必杀技。




## 枪心剑刃

当范与他的新娘还沉浸在婚礼带来的喜悦中时，一场突如其来的意外将范立刻从天堂打入地狱——心爱的女人被一个拥有钩手的男人暗杀！陷入巨大悲痛的范四处打探消息，驾驶着daan一个人开始了漫长的复仇旅程。












原作中范用手转动帽子上的环召唤DAAN出来，用巨大的砍刀将敌人一刀两断，毫不留情。

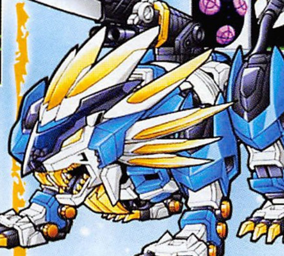
## 机兽创世纪

路吉和他父亲及村里人去打捞一个机兽，而就在打捞完毕后不久村里遭受帝加路特国的银色机兽袭击，主人公无意中启动了打捞上来的机兽狮虎村雨击败了那群袭击者。










利用高速冲刺移动，从敌人右侧突击，借助高速用背上的村雨剑斩击对手，是一个非常帅的必杀技。

# GAIKING
# 大空魔龙传说



13岁的少年台矢与父亲一起乘坐小船出海，目击了海洋上熊熊燃烧着的黑色火焰，就在那黑色的火焰里巨大的怪兽出现了，顷刻功夫父亲和船员消失在茫茫大海，台矢遇到了大危机……就在这时，神秘的机械巨龙出现了，台矢被巨龙所救……五年后，台矢与巨大机械龙“大空魔龙”再会了。

从凯王的胸部发射红色和蓝色两种颜色的螺旋光线，给予敌人致命的伤害。

# 钢铁神 吉克



那场战争的50年后，人类在平静的生活中渐渐忘记了那场战争。但是，哈尼瓦幻神又一次出现了！与它们展开战斗的是司马迁次郎博士！高校生草雉剑儿借着由从各种部件装着组合而成“钢铁神吉克”，与它们展开了战斗。

利用腹部的电磁力放射出螺旋风暴，给哈尼瓦幻神一击。



在2002年播出的动画，不看介绍的话还真想不到这也是富野老头的作品。

# 返乡战士 GANER

人们为了使地球资源能够更有效地得到利用下去，在环境严酷的土地上建造了“园顶都市”生活在那里，而把环境相对较好的土地让给了动植物。但是，有的人却认为人们即使是生活在自己原本的土地上也是可以的，于是世界各地“返乡运动”的浪潮不断袭来。



# 电脑战机VIRTUAL ON MARZ

没有推出过动画作品，为2003年在PS2上发售的游戏作品。在上次登陆了PS2的《机战第三次ALPHA》之后，该作品再度登陆在机战新作中，电脑战机的故事背景是在未来被称作“电脑历”的时代。主角也就是玩家，是特务机关MARZ的一员。





原作中初期机体为铁木真707S，随着任务完成，可使用的机体增加，对手是虚拟半机械人。



交友 广东 何健达 没什么可说的，翔武，努力办好PGBAR吧！
男，15岁，广东省博罗县罗阳镇东区上城下街7号，QQ252478987

# 神魂合体 Godannar!!

在西元2042年超级机械人和不知名的巨大"拟态生物"的一场战争。最後一次战役中，刚失去了他的爱侣和战友米拉，五年后，刚从战争前线退下，为了要忘记失去米拉的伤痛，刚决定和杏奈结婚。究竟他们俩最终的命运有如何呢？



由于这个作品的剧情和结婚有关，被kuso地称做新婚合体。而且名字上还是谐音。

基拉和他偷出来的自由高达一定会在这次的作品中也大方光彩。

# 机动战士高达SEED

基拉和好友阿斯兰都是生活在行星上的新人类少年，后来阿斯兰加入扎夫特军队，成为一名机动战士驾驶员。而此时的基拉还是一名学生，为了保护身边的朋友，他趁乱登上未被抢走的强袭高达。

# SEED DESTINY



C.E.70年2月，地球联合军与ZAFT之间冲突由于"血色的情人节"悲剧而全面升级为地球圈规模战争。少年飞鸟真成为了ZAFT的战士…

卡嘉丽的爱机强袭口红。

# 机动战士高达SEED-观星者-

C.E 73尤尼乌斯7落下时所造成的冲击波将城市彻底摧毁，人们也纷纷被卷入了其中，同时地球上也留下了深深的伤痕。在这些恐怖和混乱之中，一架机动战士"STARGAZER"出现在了仿佛是静止的天空之中。

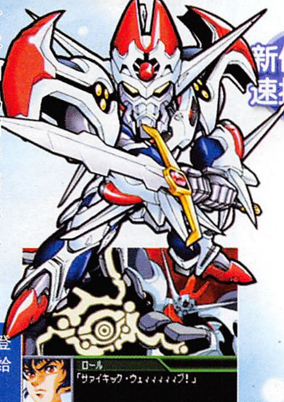




观星者也是高达系列中少数以女驾驶员为主角的作品。

# 破邪大星弹劾凰

自称宇宙第一天才科学家的达撒恩博士将来自宇宙不同星球的四名青年米娅、罗伦、佩和兰巴改造成为了拥有超能力的最强战士，并准备将他们卖给宇宙海盗巴卡集团。由于厌恶巴卡的所作所为，四人逃避巴卡集团的追击在宇宙中漂泊……



曾经在COMMPACT中登场的破邪大星一定会给玩家带来震撼。

新作速报

# 铁甲万能侠Z

甲儿这次参战可惜少了大魔神的陪伴，两台魔神的合体技没了。



超级系机器人的原祖级作品，也是至今为止机战系列中从来没有缺席过的作品，主角兜甲儿驾驶他的爱机再次参战。

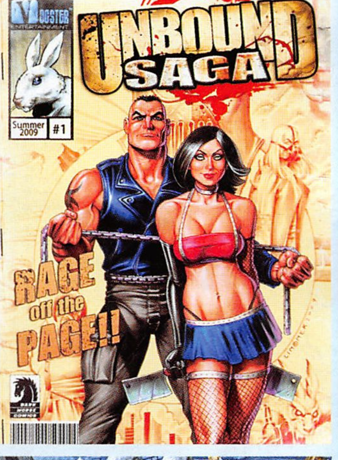
祝小编们新年快乐，身体健康！
男，18岁，广东省中山市小榄镇竹源四村，邮编528415
广东 陈裕发 交友

这里有第一手新鲜游戏资迅；这里有最新的游戏画面预览；诸位小编与你共同关注分析。
关注游戏新干线，赶在游戏潮流最前端！

## 野性传说

机种 PSP
类型 ACT

●Vogster Entertainment●1人用●价格未定●2009年6月●美版



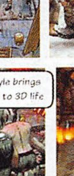

糙汉、猛女、浓墨重彩的背景和语音，火爆的动作——没错，这就是美式游戏，这就是美式暴力美学。虽然此类游戏鲜明的风格和老美扭曲的审美总让我们感觉有些辛辣，但这款游戏还是以华丽的画面和独特的风格吸引了咱的目光。剧情方面勿论，总之在本游戏中，主角又一次得到了无限制斗殴和持械许可证，也总有敌人会识趣地送上门来找打——当然，各类诸如钢管、球棒、枪械等凶器和钱袋、食物、小药瓶道具也依然健在。

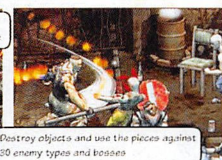
## 纯美式暴力美学降临PSP！




Fight as Rick Ajax or Lori Machete, each with their own fighting styles and special abilities

Vibrant visual style brings a 2D comic world to 3D life






↑游戏有男、女两位性能各异的主角可以选择，类型则是3D动作清版，只是不知“用华丽的视觉效果联系2D和3D”，又会是怎样的系统呢？

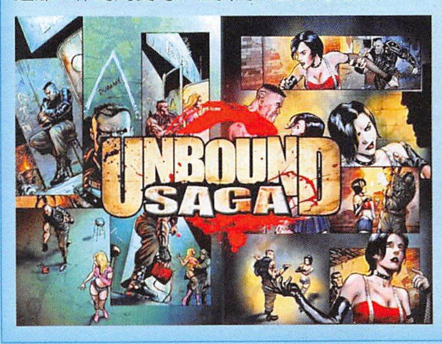


↑主角的状态栏简单的不得了，就一根血槽，这也是美式游戏一贯的优点：简洁明了。

角色可以升级强化，学会许多搓招必杀技。版面中还会有一些探索要素。游戏宣称，本作“将用一种华丽的视觉效果将2D和3D联系起来”，官方的截图配上美式暴力、探索，不能不让人想起MD的动作经典《漫画地带》。不知道本作的理念是否与那一作相仿呢？本作能超过那一作的高度吗？让我们拭目以待吧。




←升级或者是获得金钱后可以购得各类特技，既有需要搓招使出的，也有自动生效的被动技。两位角色的性能也有差异，除了徒手必杀，也有持械时使用的技能。






↑主角飞起一脚命中敌人面门。除了通常简单的攻击之外，各种搓招必杀技也会有活跃空间。除了徒手之外，还有持械必杀。只是不知PSP按键和摇杆好搓吗？



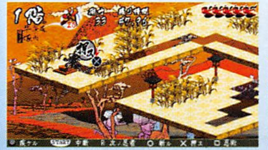
交友 云南 李明潞 唉，升入高中一学期就养成了见格就涂的毛病。（买几幅围棋棋盘涂着玩即可治愈）
男，16岁，云南省曲靖市军分区干休所10幢，E-MAIL：www.xxxiaolulu@qq.com

## 依信仰而战

机种 PSP
类型 ETC

●FROMSOFTWARE●1-4人用●价格未定●2009年春●日版

画面和人设都洋溢着浓郁的和风气息啊！相信每个人看到画面的第一印象都是这样。无错，本作正是一款和风动作解谜类游戏。游戏由FROMSOFT开发，类型为动作解谜，玩家的目的就是控制忍者越过重重障碍到达出口，深入迷宫打败BOSS。从官网的视频来看，"分身"将是主角重要的能力之一。



↑按下开关就会出现，松开就会消失的楼梯。此时分身就可以派上用场了。

↓分身不止能用一个，只要术力足够，可以同时驾驭多个分身。






↑浮世绘风格的BOSS。和解谜同样，战斗也需要用到主角的各种能力。

攻关中，主角可能会遇到一个人无法逾越的阻碍，此时玩家就要发动分身，将主角拉回起点，而一个分身则会精确地重复主角上一次的行动。这样，配合多个分身一起行动，就可以解决问题。不过分身并不是无限使用，也不是无敌的，主角的"术力"将会限制其行动能力，玩家要谨慎考虑后再作行动。

ONORE NO SHINZURU MICHI WO YUKE

新闻中心

## FATE 终极代码 P

机种 PSP
类型 FTG

●CAPCOM●1-2人用●价格未定●2009年6月●日版







别以为FATE只会出GALGAME和老虎斗技场那样的小品游戏！本次这款FATE 终极代码（UC）就是一款根正苗红的正统格斗游戏。游戏采用3D画面2D战斗形式，各位角色性能迥异，平衡度甚高。凭借优秀素质和FATE的人气，本作曾入选日本著名格斗游戏大赛"斗剧"。本次移植PSP还加入了一些新要素。

### 爽快满点的本格格斗！

PSP版最大变化是加入了"Reflect Dash"。角色可以在冲刺中通过操作抵挡敌人迎击并趁隙予以猛击。此设置一来是为了加强对抗，二来也是考虑到PSP手感略逊而做出调整。此外还加入一些新COS服装等收集要素，也是为了满足掌机玩家的需求。



## 女神异闻录PERSONA

机种 PSP
类型 RPG

●ATLUS●1人用●5229日元●2009年4月29日●日版

Persona

继DS恶魔幸存者之后，又一款神作在PSP重生。关于本作一切介绍皆属多余，到时身为fan的我，自然会像本次的恶魔幸存者一样，为大家奉上华丽的详细攻略！

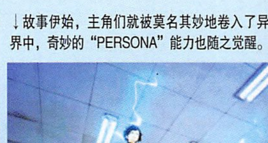





↑游戏的战斗系统依现在观点来看略显节奏慢，本次的移植不知道是否针对此进行了优化和修整。



↓故事伊始，主角们就被莫名其妙地卷入了异界中，奇妙的"PERSONA"能力也随之觉醒。





↑本作不再是像《恶魔召唤师》一般的官方模拟器，而是针对PSP进行了重制。

## 梦幻骑士

机种 PSP
类型 SRPG

●ATLUS●1人用●6090日元●2009年5月14日●日版

GROWLANSER
グローランサー

### PS时代杰作完美移植PSP

提到漆原智志大家会想起什么？梦幻模拟战？没错。不过显然梦幻模拟战并非是他老人家唯一出镜的作品，本次这款《梦幻骑士》也是PS时代的名作。从当年这个莫名其妙的译名我们就可以看出，本作和梦幻模拟战有很多相似的地方。



→游戏的剧情和战斗部分无缝衔接，谈不拢就要立刻大打出手的系统相当有趣呢。



←和梦幻模拟战一样，主角同样会面临人生的抉择。



←无论是战斗中还是剧情中都穿插着大量的事件，努力触发吧。



→不但有新加入的角色，老的人气角色也会加入新的剧情和支线。

摆在主角面前的既有救世主之路也有魔王之道；旅途中会有格式美女加入成为同伴，除了战斗之外，与美女们联络感情也是重要要素……这些熟悉的要素配合漆原的人设一下把我们拉回到过去辉煌的时代，新加入的女主角（アメリア）等要素也着实让人期待。


交友 浙江 李恺
想买PSP摄像头，想出的请联系我
男，19岁，浙江省丽水市莲都区万丰小区，QQ：228896903

## 立体方块

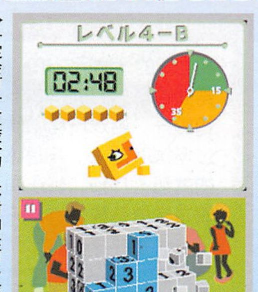
机种 PSP
类型 PUZ

●NINTENDO●1人用●3800日元●2009年3月12日●日版



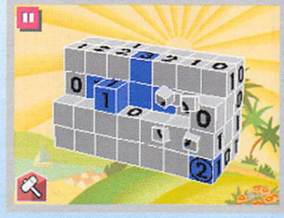

一提起方块游戏人们首先想起的就会是俄罗斯方块吧？提起数字+方块呢？多半人会想起扫雷吧？虽然这两类游戏常出常新，但似乎好像没人想过将它们结合起来？果然——这种事情是要由老任来做才对啊。这款立体方块就是老任又一次的创意尝试。不知这锅乱炖能否煮出“原料”的精华呢？

### 百玩不厌的创意新作




→一定会有一个基本的，不附加任何多余条件的游戏模式来供玩家锻炼技术、熟悉系统，高位玩家则可以挑战时间极限。规则可谓简单明了。

→将多余的部分全部去除后就会出现各种有趣的造型，这只是玩法之一，相信还有各种其他模式供玩家尝试。



↑和许多同类游戏一样，也有一些预设谜题可供大家挑战。

据称，本款游戏的规则融和了扫雷、数独、魔方、打砖块等多种益智游戏的特点，而依照规则，尚有各种不同的玩法，相信只要是喜欢解谜的朋友都可以玩得很投入。当然，本作也随时玩上一局，这也是此类游戏的特点。

新闻中心

## 大家的动物园

机种 NDS
类型 ETC

●TATIO●1人用●5040日元●2009年4月30日●日版




很奇怪为什么要介绍看起来如此平庸的一款游戏？呵呵，因为本作并不单单是一款糊弄幼儿的作品呢。那话怎么说来着？本作有那么点寓教于乐的意思？（天啊，怎么听起来更讨厌了！）



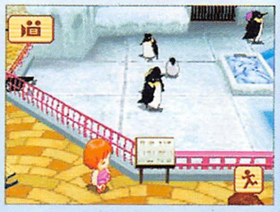
←在观察模式里可以观察动物的生态。






←总体说是面向少儿作品，没什么太难的词汇，可以给我们练习日文阅读……

↓调查牌子就可以看到动物的简介。





→通过迷你游戏完成收集要素。平时可不能这样摸熊猫哦。

### 发掘你所不知的点滴！

本作收录了20种不同类型的动物，玩家要通过迷你游戏与动物们交流，收集“动物之星”。而在游戏的过程当中，玩家可以学到各种有趣小知识——比如熊猫其实是不逊于熊的猛兽；长颈鹿的心率相当吓人；公狮子其实很懒而且不太会捕猎一类的。在让人体验到动物可爱的同时，也将动物真正的生态告诉给大家，算是比其他同类游戏更有建设性吧。

NEW GAME CROSS REVIEW

# 游戏品质

心的感受 文的传达



光荣的经典RPG再次移植

## 龙士传说 无限PLUS




PSP/Koei
2009年01月22日/RPG/1人

联机游戏的首选佳作

## 水晶编年史 时之回声




NDS/Square-enix
2009年1月29日/ARPG/1-4人



### 翔武

本期新发现：最近光顾着玩各种高达游戏了，我是真饭啊。

DQ9跳票了，我只能在4月初来玩那个哑巴《机战K》了。



**龙士传说 无限PLUS（8）**：**从PS2上移植过来的作品，虽然说游戏的素质比较不错，**不过我还是想批评一下光荣。虽然知道光荣现在已经穷得只能靠各种《无双》来活着了，但是偶尔也应该推出点不错的游戏吧，又不是说真是没有开发大作的实力。不过说回来这游戏的剧情感觉还不错，另外PSP版里还加了一些新要素。

**水晶编年史 时之回声（7）**：和上次的《命运之轮》相比，画面和音乐方面基本上是没有提升。游戏流程中简短的过场CG比较多，不过感觉有的就那么几秒，特鸡肋。**比较不错的是修正了上一作中一些欠妥的地方，比如魔法球系统。**这次改成了直接选择魔法，更方便了。佣兵系统省去了自己要多开存档练几个人的机械劳动。

### 八房

本期新发现：从翔武那找来的SD高达G世纪F真乃神作也，十分耐玩。

无论是不是系列fans都强推《女神异闻录》，算是很不错了。

**龙士传说 无限PLUS（9）**：看现在的光荣，很难相信如此优秀的RPG出自其手。游戏虽为PS2缩水复刻，但画面、音乐、系统都比较让人满意。**游戏剧情非常自由开放，不但每人都有相关剧情和支线事件，根据不同的搭配游戏进展也会有分支，耐玩度很高，**凡是完成的结局都可以查阅。本次还新加入了几位角色及其相关的剧情。

**水晶编年史 时之回声（7）**：本作比起前作还是有进步的，但中肯地说，本质上还是那一套。针对前作二段跳王道+丢球铺路畅通无阻的现象，本作改善了关卡的设置和魔法、种族特技等要素，装备、画面也有相当提高。但**跑完可有可无的剧情，还是无止境的刷刷刷，尤其不能容忍的是WIFI卡到爆**，缺乏让人玩下去的动力啊。

### 一狼

本期新发现：马路RPG3是神作啊，只玩动作的玩家也可以进行尝试！

突然间想回味一下1945初代，不知道我还能不能打到2周目……



**龙士传说 无限PLUS（8）**：光荣的经典RPG的最新复刻作品，**游戏最大的魅力是初始各种不同的分支剧情，不管游戏玩多少遍都能体验到新意。**战斗系统则是传统的回合制战斗，技能点自由学习的系统也是亮点之一。缺点是全程没有任何声优配音，移动时人物的动作也非常僵硬。不过本作的意义在于填补了PSP上RPG游戏为数不多的空白。

**水晶编年史 时之回声（7）**：简单玩了一下感觉本作和上一作《水晶编年史》似乎没有多少区别，人设还是一如既往的卡通Q版。片头CG感觉代入感还不够强，看完之后完全摸不着头脑，另外**可以选择的角色职业还是这么少，如果能更多一些就好了。**总之本作更适合于联机作战，单机进行游戏的话或许体验不到本作真正的乐趣所在。



交友 浙江 金晓伟 呵呵，世界真奇妙。（那个，你在说啥……）
男，18岁，浙江省嘉善俞江育才路16号，QQ：83807719@QQ.com

光明系列的最新作品

## 光明力量 羽翼



NDS/Sega
2009年2月19日/SRPG/1人

我喜欢光明力量，但自从MD和SS时代之后，就再也没有玩起来让我满意的光明力量了。比如《光明力量 EXA》如果做到PSP上或NDS上一定会成为一个很“网游”的游戏。这次《光明力量》虽然回到了SRPG类型，**不过为什么战斗变成那种假帅的感觉了**，反正对这次的作品稍微有些失望了，不过还是会玩。

世嘉不犯缺就不是我们敬爱的世嘉了……好好光明战斗为啥做成那样。**游戏人设、音乐都挺赞，尤其是对话中充满了笑点**。可惜剧情实在一般，而且流程非常短啊，只有10章，战斗系统尚可，但经常限于FORCE无法组织流畅连续的攻击，系统自己较劲典型。**有些内容空洞的感觉**。爱之深责之切。

世嘉精心打造的又一款SRPG游戏，虽然挂名为“光明”系列，不过还是和以往的作品有所区别。本作最大的特色是战斗中是SLG式的战斗，而剧情中又需要走RPG式的一步步触发剧情。战斗也类似于北欧系列需要把握连携并点对应的按键才能给敌人构成更大伤害，**加入大量真人语音和CG动画也是亮点之一**。

体贴新手的启蒙之作

## 马里奥与路易RPG3



NDS/Nintendo
2009年2月11日/ARPG/1人

《马里奥与路易RPG》这个系列剧情非常有趣，到现在为止出了3作了，我本人最喜欢的还是第一作，原因是系统简洁。DS上的两作我不喜欢的原因就是有时一定要用触笔，挺牵强的，特别是在战斗中，**一些必杀技是触笔点的小游戏，反而觉得这样打更累了**。不过本作的剧情依然搞笑，值得推荐一玩。

系列前两作就非常好玩，本作果然不负众望。**游戏画面明快，剧情搞笑，将动作要素融和到RPG战斗和探索系统简单容易上手，玩起来十分轻松**。库巴、蘑菇兄弟协力、巨大库巴战等新点子也让人眼前一亮。本作只加强了探索的动作要素，游戏整体架构没有变。不知下次又有什么新变化呢?

战斗中非常考验操作，**各个关卡的设计也耐人寻味，而游戏的剧情和对话等部分也非常具有幽默感**。玩起来感觉非常有趣，不会感觉到枯燥。战斗中绝大程度上取决于连击的技巧，各种特技系统也必须下一番工夫研究。最后，马里奥和库巴的联动要素也非常令人惊叹，不愧是乐趣满载的佳作。

值得细细品味的原创佳品

## 命运连锁



NDS/NBGI
2009年2月5日/ARPG/1-4人

**除了发色看着比GBA好一些，画面总体怎么看都只是GBA水平而已**。游戏看起来很有GBA《光明之魂》的感觉，就连左上角和右上角的菜单感觉都差不多。不过比较欠缺的是画面人物动作太过简单了，技能方面也是，太匮乏。而刷素材做装备、多职业这些要素现在又是热门，归根结底还是态度问题，片头不错。

相比光明力量，这款游戏就更有意思一些。游戏类型和《灵光守护者》有几分相似，角色要打怪收集各类素材扩建船只、招募新的同伴。虽然是2D，但游戏的流畅度和技术含量比水晶编年史还是高了一些呢，**有玩家管本作叫“NDS 怪物猎人”**。只是本作也有着此类游戏共同的缺点：刷刷刷……

本作的剧情方面制作得比较贴心，每个NPC都可以询问不同的问题。**各种分支任务种类繁多，玩起来也不会感觉到枯燥**。战斗系统则是考验玩家操作的动作类型，堪称ARPG游戏的典范。打怪物掉素材等设定也有几分网游的要素，能够和好友一起联机进行游戏才能体验到本作更大的乐趣所在。

游戏品质

写回函的时候我正在写数学题呢，小编们数学好吗？（150分满分，得分25）
男，15岁，北京市门头沟区滑石道北街67号 北京 李智龙 交友

## Fans向的小众化游戏

# 女神异闻录 恶魔幸存者




NDS/Atlus
2009年1月15日/SRPG/1人

初上手时游戏给人一种粗糙的感觉，尤其是音乐比较刺耳，但玩了一天的剧情后，就被剧情吸引住了，游戏操作起来挺简单的，合成仲魔也比较有意思，摇滚式的音乐一开始刺耳，熟悉后觉得非常应景。我觉得这次最大的优点就是剧情好，战斗爽快不拖沓，**缺点还是画面粗糙了点，怪少了点**。

如我上次所说，“一部真正的女神游戏”。**本作很好地再现了系列精髓：那种表面幻想，实则严肃写实的主题，以及神魔乱舞的奇幻氛围**。剧情简短而有张力，只是限于长度角色的塑造有些粗糙。游戏系统进行了一定的简化，容易上手，缺点是仲魔种类太少。音乐乍听粗糙，习惯后就很不错。

于PS时代曾接触过这个系列，独特的人设就给人留下了深刻的印象。**由RPG转型成SLG也让Fans眼前一亮，战斗仍然保持着原始的DQ式主观视角**。根据不同的时间段去触发剧情有些AVG的味道，不过剧情过于冗长且没有真人语音也是缺点之一。倘若能按暂停键直接跳过游戏剧情则更体贴玩家一些吧。

## 动作典范终于移植PSP

# 天诛4



PSP/FromSoftware
2009年2月12日/ACT/1人

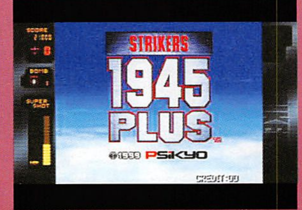
《天诛》系列感觉比较阴暗，很有潜入的感觉，从PS时代就比较喜欢。不过这次《天诛4》感觉有点不太好。**跳跃似乎是更真实化了，感觉就是跳不高**。不过有些墙也没法像原来那样翻实在是说不过去，有些矮墙我都能翻过去……这都不行就别干忍者了。之前看Wii版的评价不好，这么一看确实如此啊。

果然Wii版是阴谋啊阴谋。本作比起Wii版，在系统方面几乎没有大的缩水，隐蔽、忍杀等要素健在。关卡的设计也挺精巧的，部分地方需要动动脑子。**虽然直接砍翻敌人也行，但各式精彩的忍杀才是精髓。只是有时要直接拼刀时需要用到PSP小摇杆，按起来相当别扭**……画面有些偏暗。

Wii版的缩水移植，**画面上略有退步，人物比例略有失调**。片头CG和主题曲算是亮点之一，充分发挥了PSP强大的机能。操作方面由于PSP没有右摇杆的原因而不能360°旋转视角，另外也没有了3代中的利用勾绳上房顶的设定也是缺点之一。总之一狼不是太喜欢这个系列，感觉偷偷摸摸的太猥琐了。

## 射击游戏的王道作品

# 打击者1945加强版




PSP/Psikyo
2009年2月10日/STG/1人

看到这个游戏就想起过去在街机厅的“生活”了。当年最喜欢的就是那个圆的像土鳖一样的飞机，**可惜现在这游戏出在掌机上感觉有些不合适**。屏幕太小了，而且感觉子弹多了会有一点残像？本来画面小就不好看着躲，现在只能看到子弹多的时候就放B了。另外，我也有感觉这次的速度比街机上的快了一些？

移植。虽然长宽比还是有点怪怪的，但在OPTION里调整后就顺眼了。**游戏画面流畅，没有残影和丢帧**，操作也算是精准，默认键位设置的就不错。**缺点是老是需要读进度和LOADING**。话说我老了（泪目），从糟于三卒于四变成三面挂了……游戏本身素质当然有保证，反正很小，拷一个呗。

原以为是1945初代的移植，实际玩到手之后才知道原来是Plus。Plus版相对来说难度略高，**玩起来更刺激，敌人的子弹更加密集，更考验玩家躲避子弹时候的微操**。不知道是何缘故，一狼觉得这次的PSP版金币闪烁的时间变得更快了？耗分起来更难以把握时间。还是回味正统1945才是射击游戏的王道。

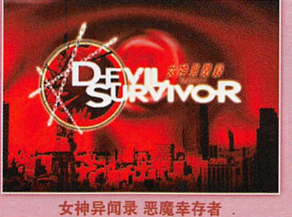

交友 山东 李俊霖
（这个……字迹太草了，完全看不清……）
男，15岁，山东省烟台市，264001

NEW GAME DIGEST

# 游戏品味

用心体会 深度评析

本期游戏品味对象就是年初掀起一股小热潮的《女神异闻录》。虽然本作改变了系列一贯的游戏类型，但凭借系列的名头和独特的风格，本作仍然广受fan好评。不过，对于其他玩家来说这部游戏又怎样呢？八房是编辑部中唯一一个女神系列的爱好者，所以本次评鉴游戏的任务就责无旁贷地交给八房来负责了。




女神异闻录 恶魔幸存者
NDS/ATLUS
2009.1.15/RPG/1人

## 深得《女神》系列之妙的佳作。

### 风格鲜明的主题

女神系列的精髓是什么？毫无疑问是其固有的氛围。虽然表面上是一个个神魔乱舞的世界，但无论是处处体现出现实味道的背景，还是时刻折射出世态炎凉的剧情都充满了人性的气息。背景的荒诞和内涵的写实，二者通过离奇却又自然的剧情很好地统合起来，从而凸显了作品对于人性的拷问和展示——女神系列并不是一个能够让人热血贲张的系列，相反其主题有着少见的严肃性，这也是我喜欢系列的原因。当然，本作的主题也是如此。




局限于剧情长度，某些角色的性格转换略显突兀，细节有些禁不住推敲。

### 洗练简洁的系统

虽然顶了女神异闻录的名字，但本作的系统更接近SFC和SS上的《魔神转生》旁支，采取SLG结合AVG的形式，往常通过对话得到仲魔的系统也不能用了，变成直接购买……虽然处处都透着新鲜，但本作的系统还是非常简洁容易上手的，稍有SLG基础就可一路畅通。比较特殊的是本作在二周目一口气开放了许多福利并且继承了几乎全部战力，虽然也有不尽人意之处，但显然是为了供玩家方便的通过AVG部分发掘游戏的剧情。游戏共有5线结局，随着进度逐步提高，游戏所构建的世界才逐步展示在玩家的眼前，可以




这张宣传图上的战斗实际是不会发生的，看来游戏被砍了不少东西，遗憾啊。

说本游戏是一部很值得玩三周目以上的游戏。不过，因为系统的变化是如此之大，所以可能会有一些老玩家无法适应吧。

### 其实还可以更好

当然，即使是有如此多的闪光点，本作的缺陷还是不容忽视的。缺点主要来自于硬件容量的桎梏，由于容量不大，所以收录的恶魔相当少，很多种族都有明显的断档现象，比如妖兽，34级之后直接就60多级了。剧情虽好，但其实也有待提高。如果把一次行动做成15分钟，多一些支线和周折的话，角色的形象塑造就可以更丰满和细致一些，现状则是有些粗糙，部分人物性格也不算鲜明。作为AVG必须有多周目，但单纯的继承级别来简化战斗，这一点让人比较不满意，这样使得许多战斗根本就不用动脑子，而一旦失去紧张感，战斗也就变成了无法逃避的义务，一定程度上打击了玩家反复游玩的欲望。

| 综合点评 | |
|---|---|
| 画面7分 | 画面一般般，不过反正不靠画面。 |
| 音乐8分 | 很硬的风格，习惯后就感觉很劲。 |
| 剧情9分 | 即使充当真3的剧本也毫不逊色。 |
| 系统8分 | 怪太少，难度太低，多周目乏力。 |
| 总评 32分 | （满分40分） |



《GBA不灭传说》推荐的游戏都很无聊唉。（这个，各人口味不同吧）
个人信息不公开 安徽 薛江枫 交友




文责/一狼 美编/伟哥

**NDS 名侦探柯南 金田一少年之事件簿**

AVG ●NBGI●2009年2月5日 ●1人/5040日元●512 Mbit

## 游戏简介

《周刊少年Sunday》与《周刊少年magazine》在庆祝创刊50周年的时候终于奇迹般的把两社的代表作《名侦探柯南》与《金田一少年之事件簿》奇迹般的结合在一起推出游戏作品！本作中江户川柯南和金田一两人联手一起挑战席卷孤岛“夕暗岛”的壮大事件。当然，类似于兰和美雪等原作中人气非常高的主角各自的青梅竹马也会如数登场。

游戏的类型则为正统的推理解谜冒险游戏。玩家通过向与事件有关的角色打听情报、调查奇怪的场所获得证据，从而触发各种推理剧情发生。等待自己推理结束之后再使用麻痹枪模仿自己的青梅竹马的声音与犯人进行最后的对决。

## 操作详解

游戏的操作非常简单，基本上是通过触摸屏来选择指令。游戏的主菜单上一共有5种指令可以选择，第一种是“闻く”，点击的话就会出




现该场所内所存在的NPC人物，分别用触摸笔点击这些人物即可与其进行谈话，和各种人谈话可以收集到有用的情报，对案件的侦破也有很大帮助。第二个指令是“移动”，点击该指令之后即可从现在的场景移动到其他场景去，不过某些剧情限制时期是无法使用“移动”指令的，这一点必须留意。第三个指令“しらべる”是调查指令，玩家可以在觉得可疑的地方进行调查，点击该指令的话，玩家所在的场景就会出现在下屏触摸屏上，此时即可用触摸笔随意点击画面上的各种场景进行调查，寻找可疑之处。在调查的过程中只要点击触摸屏左上角的“モドル”图标即可返回菜单画面。第四个指令“キーワード”是关键词的意思，这里面可以理解为“证据”、“证言”。点击该指令的话即可弹出带有证言、证据、人物等选项的视窗，在这里可以随时查阅当前案件侦破、推理的进度等等。此外，某些影响到案件成功侦破与否的关键要素有可能也隐藏在这个选项里面，一定要随时查看才行。最后一项“？”在游戏初期无法使用，必须要等到剧情发展到一定程度才能开启。

## 简易流程攻略

●序章剧情结束、开始游戏

→在柯南画面内和全员对话，调查船只、风景

→切换到金田一的画面，和全员对话

→进入第一章“惨剧ょ再び…”

→和七濑美雪对话2次，移动到“ゆうやみ小路”

→进入风花堂

→和川崎卓对话，和浜田凉子对话（证言：神隐し追加），回到外面



交友 辽宁 李伟
弄个女编吧！我都说了好几期了！（某编：我们也想要啊……）
男，20岁，这家伙很懒什么都没有留下，QQ781002970

→和カップル対话

→移动到沙浜

→和熊田重三对话(证言:夕暗岛の碳矿追加)，移动到夕暗岛乡土资料馆

→进入资料馆

→调查展览品（证言:25年前の惨剧追加）

→俺が气になってる场所、それは…(夕暗岛乡土资料馆)

→移动到夕暗岛乡土资料馆

→和持剑勇士对话，进入资料馆

→调查展示品和深处房间的入口

→切换为柯南的画面，和元太・光彦・美对话

→和立花早苗对话2次(证言:神隐し追加)，移动到夕暗岛乡土资料馆

→和七濑美雪对话2次

→和灰原哀对话

→和七濑美雪对话(证言:25年前の惨剧追加),移动到ゆうやみ小路

→进入风花堂に入る

→和浜田凉子对话



→民宿のおかみは?(立花早苗)，移动到民宿たちばな

→和立花早苗对话，移动到灯台

→调查2次鸟羽美佐，调查石头

→3D调查(调查白颜色的部分)

→和熊田重三对话，调查石头

→3D调查(调查白颜色的部分)

→调查鸟羽美佐(证据:腕时计、奇妙な数式追加)

→よく知る人物は?(川崎卓)

→和川崎卓对话

→选择“キーワード”菜单

→川崎卓から闻きたいあれの事とは…(腕时计)

→オレが气になったのは、この3つだ!(大きな石と腕时计、川崎卓)

→现场は?(灯台の展望スペース)




↑两款原本不可能相见的角色奇迹般的相遇了。

→和毛利小五郎对话

→调查水龙头及开关(证据:展望スペースの蛇口追加)，调查长凳(证据:展望スペースのベンチ追加)

→キーワードミックス ベンチと密接に关系している物は…(大きな石)(证据“大きな石”变成“ベンチに置かれた石”)

→彼女の死は…(他杀)，离开灯台

→和大田吾郎对话(证言:黄色いコートの男追加)

→和桃园亚子对话

→和立花早苗对话

→和七濑美雪对话(菜单中的“?”变成“探偵バッジ”)

→使用探偵バッジ

→使用するのは?(蝶ネクタイ型变声机)，移动到纳屋

→使用探偵バッジ

→和毛利小五郎对话，移动到ゆうやみ小路

→进入风花堂、和川崎卓对话

→お愿いする事は?(美佐の部屋の调查)

→分别调查床、桌子、写字台(证据:美佐の日记、美佐の母亲の写真追加)

→和元太・光彦・美对话(证据:亲子の写真追加)

## 玩后感

事实证明NBGI社的游戏果然是一脉相承，“动漫改编的游戏铁定是渣作”的理论果然没有被推翻，本作也一如既往的保持着动漫改编作品一样的平庸特色，游戏的系统、操作都非常简单，最主要的是没有加入吸引FANS眼光的语音阵容。总之，本作作为一款推理冒险游戏只能说非常中规，没有什么亮点，不过对于柯南系列的忠实FANS来说就另当别论了。一句话，FANS向游戏。



虽然PG已经是月刊，咱也得支持到底，谁叫我们是掌机迷。fight!
男，17岁，福建省福州市平潭县城镇燕山庄，QQ919605641
福建 林文凡 交友

# 天诛4

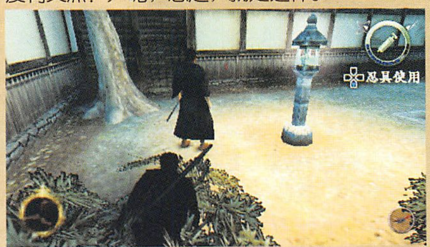
てんちゅう

文责/八房 美编/伟哥

**天诛 4**

PSP ACT ●FromSofeware●2009.2.15 ●1人用/5040日圆●128k

故事是发生在《天诛3》的一年之后，妖术士“天来”的骚乱结束的一年后，乡田松之信依然处于不安状态并藏身于一处。受命于主人公的力丸，动身调查阴谋背后的势力。正当被家老关谷氏召回之时，乡田松之信的女儿菊姬却被人掳走……于是，主角就一路从WII上追赶到了PSP上，究竟这次他会面临着什么挑战呢?（翔武爆！这什么狗血介绍，为啥看起来那么没有笑点！）呃，总之，就是这样。




## 操作简介

**摇杆：** 控制人物行动，方式类似为生化危机，即摇杆左右为转视角，前、后分别为移动倒退。

**L键：** 按住L再移动是奔跑。

**R键：** 按住R键移动为冲刺。

**十字键：** 切换忍具，左右为切换手中的物品，上键为丢弃，下键则为使用。

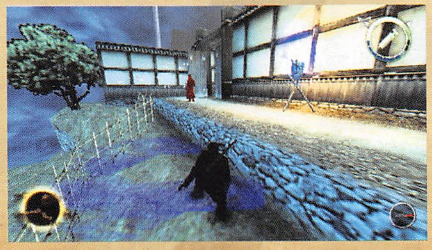
**X键：** 跳跃。跳跃会发出声音，要注意。

**三角：** 转入“心眼模式”。在这个模式中可以观察周围的情况，包括敌人的势力范围和行动方向、隐藏的窥探孔、机关以及可以供主角躲避的阴影。

转入拼刀状态时用摇杆挥刀，此时画面上会出现敌人的挥刀轨迹，玩家要迅速先出手，防御敌人的攻击并斩杀敌人，不过主角的刀居然还有耐久（什么山寨货！），如果左下角的耐久槽没有了，那无论对手是多弱的家伙，主角都会一刀仆街……

## 游戏系统

既然是忍者，自然要讲究偷偷潜入。主角直接战斗的本事可是相当有限的，第一次被发现的话，还会来个替身术跑路，第二次再被发现，就会被杂兵给“咔嚓”了……所以我们首先要侦察敌情，并且创造潜入的条件。以往我们只能通过移动视角来观察，在移动视角不方便的本作，游戏替我们加入了“心眼模式”进行补足。





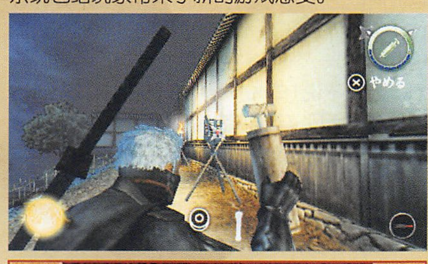

交换 浙江 倪超 求购NGC版《斑鸠》和《口袋竞技场》，邮件联系。
男，19岁，浙江省平湖中学高三3班，E-MAIL：supernichao@126.com

如图按下三角键就可以转换到心眼模式。大家注意左下角的月亮标志了吗？只要主角躲在图中蓝色的阴影地域不动，就不会被敌人发现……偷偷摸摸地潜入到敌人身后，此时就会进入“忍杀”模式。这样就不用担心靠敌人太近被发现或者变成普通攻击了。




在这个距离内，只要按下方块，再配合摇杆方向键，敌人就会一下被主角搞定了。如果周围不那么保险的话，最好把敌人的尸体给丢到不显眼的地方去哦。

有时正面攻略行不通，主角就要想办法自己创造条件，比如使用“三法竹”（水枪）吹熄灯台、用箱子或者忍者刀垫脚跳到房梁上或者利用忍猫来吸引敌人的注意。游戏每关的目标就是干掉指定的BOSS，直接上去砍翻倒也不是不可以，但鉴于主角的能力和身份，使用“忍杀”一击毙敌才是游戏的精髓。虽然本作取消了以往的钩爪攀爬、毒馒头诱饵等，但新加的系统也给玩家带来了新的游戏感受。




## 第一章上手攻略

**区域1：大门前**

首先跑到左侧的阴影中，一路冲到敌人不远处慢慢接近即可忍杀掉敌人（虽然敌人不会主动转身，但离得太近时候跑步可以会被发现的哦）。

进院后远处有一个敌人,但地面上有许多灌木可以隐藏,利用R键连续冲刺到其身后忍杀吧。之后是长长的过道，不过左侧都是可以躲避的阴影，窜到敌人身旁暗杀掉即可通过。

**区域2：玄关前**

虽然也可以用三法竹灭掉灯火暗杀掉两个敌人，不过太浪费了。我们只要顺着墙边阴影偷偷绕到尽头，用箱子垫脚即可跳进院中。进院后可以在水壶处补充水枪，之后灭掉灯火前行暗杀掉敌人进屋。直着走过去是不行的，先跳上房梁然后来到守卫上方干掉他。

**区域3：箱庭**

先一路隐蔽过去干掉前哨，之后下水，游到守在关隘处的敌人身后把他拽下来干掉，之后就可以偷偷摸摸的进去了，多余的敌人不用管他（阿弥陀佛，常在河边走，谨防要湿鞋啊）。

**区域4：屋外**

首先补充手里剑，之后瞄准敌人来一发把他打到井里去（利用地形进行远距离忍杀），之后利用忍者刀进屋，里面有三个敌人，连续忍杀掉，之后再往前干掉另一个单独敌人即可。




**区域5：潜入**

此部分没什么太难的，一路利用阴影前进。需要注意的是最后守门的敌人，直接过去比较危险，用忍者镖打灭蜡烛即可安全潜入。

**区域6：暗杀BOSS**

走在路上要当心送食物的侍女。虽然不会被侍女干掉不过会减评价的。消灭碍事的敌人后可以爬到房梁上，BOSS就坐在屋中喝酒，到他上面给他个惊喜吧……

## 玩后感

本作是一款相当难的游戏，这难度主要来自于三方面：首先是操作比较别扭，不容易上手；其次是即使上手后还是相当不方便，有时会让人起急，最后，才是游戏本身的难度相当硬派。不得不提的缺点是操作和视角太别扭了（还有那个傻拼刀）。不过去掉这些东西之外,游戏的紧张感和气氛做得还是不错的。每完成一关都足以让玩家颇有成就感了。推荐喜欢潜入暗杀游戏或者乐于挑战自我的玩家尝试一下这款游戏。

# 水面下的暗战

## ——游戏背后的人和事

**又是一个春节过去了，春节过后的一段时间里当然可以说是游戏业的旺季。诸位玩家们无论是从叔叔婶婶爷爷奶奶那里收到了不少压岁钱的少年，抑或过年领到花红的年轻人，无不捏着自己鼓鼓的荷包准备为自己的游戏旅程书写新的篇章。而商户、厂商们自然也不会错过这个机会，纷纷推出了各种促销活动和具有吸引力的产品（当然我们不讨论日本和中国春节时间差异问题）。于是乎皆大欢喜，一时间人人的脸上都洋溢着欢快的笑容……可是，真的如此么？**

文责/八房、一狼



## 业界市场篇——寒风中的挣扎

### 经济危机袭来

春节的焰火昭示了冬天的结束，虽然天气乍暖还寒，但春天已经切实地离我们越来越近了——可惜，这也只限是气候而已。对于世界来说，2008年不算是平凡的一年，一场猛烈的经济危机在美国爆发，而随着资本全球化的进程，大家的经济都或多或少地受到了一些恶劣影响。

经济危机的问题请自己去补习政治课，总之，人们手里的钱少了，或者是虽然没少，但买不了原来那样多的东西了（也就是贬值）。怎么办？生活还得继续，饭不能不吃，车不能不坐，水电费不能不交——衣食住行都难打折扣，这节衣缩食储粮过冬的大头自然就落到了那些可有可无的额外吃饭啊、买杂志啊、买游戏啊……总之，第三产业身上。作为娱乐业的先锋，游戏市场首当其冲，成了缩水最为厉害的领域之一。

### 危机下的业界

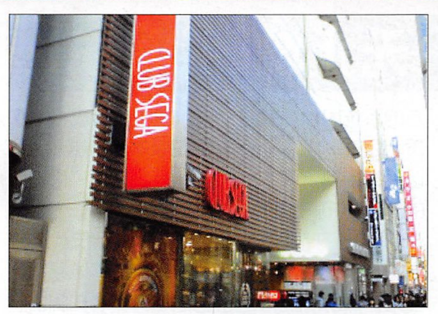
蛋糕少了，分的人却没少，所以各大厂商（无论是硬件还是软件）都纷纷施出浑身解数来狙击玩家的荷包——NDSi算是水到渠成，给老任的火堆上填了一堆柴火，PSP3000也只好仓促应战给海外市场打强心针；PS3屈尊降价，比尔大门的三红姬（笑）也推出了治标不治本的双65纳米……更不要说那些收购、合并的消息了。且不说TEMCO和KOEI的合并，昔日DS垃圾游戏大厂（请原谅我这么说）D3Publisher被收购，就足以让我们有议论的谈资了。虽然话题有些扯远到家用机，但游戏主机市场的硝烟由此可见一斑。

不过，无论是怎样的战争，本质都是砸钱，商战更是如此。受到经济不景气的影响，各大




▲《偶像大师》吸取了家用机的成功经验，将付费下载打造为新的利润点。


交友 广东 梁卫钊
新一年又来了，不知众小编有何期待？
男，18岁，广东开平梁金山管区农科所2-302，QQ：604455736




▲昔日热闹的柏青哥店门庭冷落，世嘉日子不好过。

厂商手中本来就不如以往宽裕，所以大家自然就都想着开源节流。要说成功的自然是有：单就掌机而论，索尼的PSN STORE逐步步上了正规，任天堂也在新型机中加入了在线购买下载功能。在线上互动这个新领域逐渐开辟的同时，不能建立起完备的系统和网络，就要被对手压制。不过，也有弄巧成拙的情况：比如PSP3000型的硬件规格，发卖之初官方大打画面牌，推出了色彩空间、抗日光干扰等多中噱头，但发卖后，液晶色域偏暖、有横纹等问题纷纷暴露，最终证实所谓的新功能只是针对新采用的较便宜液晶所作软件优化而已。



▲最后索尼自己也坦承横纹的存在，真是炒作失败的典型（叹）。

当然，不止是硬件市场，软件领域也是硝烟弥漫，不少公司都在经济危机的寒风中瑟瑟发抖。比如说先是年末索尼宣布明年要关闭一些收益欠佳的部门（和游戏部门倒是没关系，不过当时着实唬了不少索饭）。世嘉在去年年末也黑着脸承认，街机(柏青哥）等部门严重亏损，不得不关闭大量街机厅并且裁员将近1/5。这种情况下，游戏软件的开发成本就要受到一些影响，且不说一些小游戏被搁置或取消开发(我们新干线还报过其中的几个），新游戏也不得不缩减开发经费。在这种情况下，各个厂家就只好各出奇招了……比如光荣，昔日叱咤风云的公司，最近却只落得靠无双系列苟延残喘的下场。其实光荣并不是不努力！去年，光荣推出了大量的无双以及复刻游戏，不过也有一些新作面世，比如模仿口袋妖怪的《怪物竞速》，模仿逆转系列的《采配的方向》，以及模仿怪物猎人的妖魔无双（呃，是联合突击）。《信长窃国之野望》更是一款比较优秀的原创作品。可惜的是，杯水难灭车薪之火，光荣也只好继续无双下去……相对来说，ATLUS则走了发掘现有品牌最大价值的路线：《超执刀》先给咱来个新的，《女神异闻录》也放到DS上。什么?热卖了?那好，把初代异闻录速速移植给PSP！加上家用机的《葛叶雷道对阿巴东王》《persona4》，势要殊死一搏，把招牌系列的利用价值榨到最彻底。相对来说，L5因为风头正劲又搭了外包做DQ9的顺风车，所以基本上都在不断地开新山头，出新作品。无论是闪电十一人、雷顿教授等现有品牌，还是《二国记》《背后灵》等蓄势待发的作品都吸引了足够的关注和票房……

特别策划

总而言之，一家一个活法，苟延残喘的有之，奋发图强的也有之；虽不乏吃老本的厂商，但也有人坚持着原创……纷纷扰扰的08财年快要过去了（注：日本游戏公司财年结算在3月底），不过就在08落幕之前，SE又给我们唱了一台压轴之戏——万众瞩目的DQ9发卖延期，从3月底延期到七月中旬。一时间又是鸡飞狗跳，众人纷纷猜测，甚至有一种说法是SE为了09财年的业绩才出此下策的哦。总之不管如何，生活总要继续下去，而新的一年里，厂商们又将在这个舞台上上演怎样的戏码呢?还真让人有点小期待呢。



▲去年光荣出的原创优秀游戏之一，但反而比不上那些冷饭无双，真是让人扼腕啊。



# 破解程序篇——无止境的纠缠

## 从事破解的人

如果说厂商们的明争暗斗还似乎离中国玩家比较遥远的话，那么有两股势力的斗争就切实地牵扯到了中国玩家的利益——没错，就是破解与反破解。

破解者是一个笼罩在重重迷雾中的神秘团体,多数时间，破解者的名字并不为人所知，即使是强势高调如D.A，他的工作，以及他背后以其为代表的破解团队对大多数玩家来讲也是个谜，这一来是因为破解工作违法的性质(比如DA就经常被SONY问候)，二来也牵涉到这个行当中各种各样的因素——人们的动机、行规,乃至破解背后不为人知的利益链条……不过这些东西对一个普通玩家来讲并不重要,人们对于破解者最广泛的了解,来自于他们的破解成果。

## 激烈的破解之战

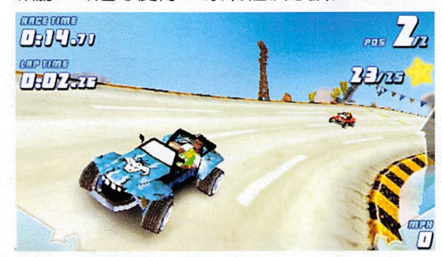
首先我们来看看PSP吧。PSP的破解史更像是破解者们追寻神秘宝藏的历史。在那个PSP还是1000型，系统仅为1.0的洪荒时代，PSP并没有引起国人多大的关注，所以无论它是不是铁板一块，玩家们都不感兴趣，但随着PSP1.5的发布，久久不得其门而入的破解者们如同看到了一丝曙光：一个隐藏在图片浏览功能之中的漏洞使得人们可以自由地运行自制程序。于是很快，一个名为DEVHOOK的软件诞生了。利用它，我们可以读取存储在记忆棒上的，经过转换的PSP镜像，一时间PSP价格水涨船高，大家纷纷趋之若鹜，作者BOOSTER也成了PSP破解的先驱人物。




▲在我们用着方便的M33的时候，也不要忘了先驱DEVHOOK。

不过，DEVHOOK使用复杂，功能单一，所以破解者们从来没有停下自己的脚步，很快，破解者们终于扯下了官方系统上的面纱——虽然仍然要利用1.5系统的漏洞，但已经可以将官方的系统固件“安装”到PSP中，造成机器实质上还是1.5版，但拥有更高版本的功能并且可以无视游戏所要求的官方升级。这种“移植”的破解系统就是由DA大神领军开发的OE（Open Edition，开放版之意）系统。OE系统代表着PSP黄金时代的到来，一是因为其简单易用，二来，OE系统给了各位自制软件作者广阔的空间，一批实用的软件如雨后春笋一般出现来。

不过，索尼是不会放任不理的，随着“原生”1.5的逐步稀缺和新版本、新规格主板的发布，老的破解方法不管用了，破解者们又需要寻找新的门径——在一时没有找到之前，甚至出现了拆卸PSP外壳，直接通过工业手段刷写芯片的“硬降”机器。最后，破解者们终于利用《侠盗猎车 自由城故事》这款游戏中的一个漏洞完成了从软件方面降级并安装OE的任务。之后的数年间，索尼屡次提高版本、改变硬件型号规格，但破解者们始终棋高一着，利用游戏中的漏洞（如《音乐方块》的漏洞）将PSP降伏在脚下，直到最后索尼干脆直接上门威胁DA,这才使得OE系统偃旗息鼓。




▲《爆冲赛车》是无法像前辈《GTA LCS》和《音乐方块》那样成为破解救星了。

DA沉寂后不久，一个名为M33的团队挑起了破解的大任，但随着硬件规格和软件版本的改变，双方的“战争”一直处于胶着状态。不久后M33小组也揭开了面纱：原来M33只是DA的一个马甲而已。令人颇觉得有喜感的是，连SONY自己都在故意不故意地给破解大开方便之门：先是破解固件中发现了官方免UMD程序模块NP9600（后被证明是为PSN下载商店做铺垫），然后又是传说中的“神奇电池”——索尼自己在PSP的硬件结构上设计了一个工业接口，大家可以使用特制的记忆棒和电池改写之前所有PSP的系统。


交友 浙江 肖方胜 《牧场物语 蜜糖村与大家愿望》的内容太少了！（可那只是抢先介绍，不是攻略啊……）
男，18岁，浙江苍南求职西路20号，QQ：418185320

直到PSP2000末期和PSP3000时代，索尼终于再次发力，使用TA-88v3主板的PSP2000和新硬件架构的PSP3000让包括神奇电池在内的所有破解手段全部失效，这不由得让人怀疑索尼之前究竟是真的无可奈何还是深藏不露……破解者们经过连续的奋战，虽然取得了一些阶段性成果，但DA坦诚，以往的反编译破解手段已经很难搞定新机，需要硬件技术人员的支持——看来在这场永不停息的较量中，厂商目前棋高一着。面对厂商的“将军”，破解者们会有什么表现呢？让我们静观其变吧。

## 一路豪歌的破解里程

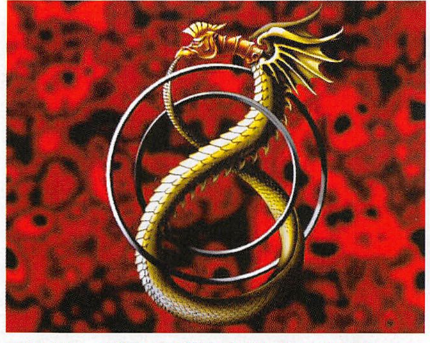
相对于PSP，NDS的破解就没有那么波澜壮阔了。比起寻宝之旅，更像是群雄逐鹿。老任的技术力没有索尼那么高超，也很难频繁改变硬件规格——最重要的是，相比PSP，在GBA时代就有这一批技术比较成熟的烧录设备企业存在。于是在既有经济利益链条的刺激下，NDS很快就被破解，首批烧录卡面世。早期烧录卡运用的是下方的SLOT2口通过刷机调用CPU1的手段，烧录卡有着块头大、不美观，ROM需要转换等缺点，有时还需要在SLOT1插上一盘正版卡或者引导卡才能使用。但随着技术发展，烧录卡的体积逐渐缩小，功能逐步拓展，最终SLOT1烧录卡面世。此阶段各个企业以新兴厂商ACEKARD为代表，打出了“三免”（免刷机，免引导免转换）的概念牌，许多新兴品牌也纷纷冒头。在大浪淘沙之后，余下的强者们展开了功能战和价格战，谁的产品有更多额外的附加功能和低廉的价格，便能够获取更多的市场……

由于老任在硬件上并没有做多大的改动，




▲《喷射脉冲》号称难攻不落，但一个月之后也被成功DUMP。

所以NDS的反烧录战争战线主要集中在各大游戏厂商之前，也就是厂商与DUMPER（ROM提取者）和烧录卡技术人员的战斗。早期烧录卡需要用SLOT2进行转换？好吧，那我就来个检测SLOT1的机制，或者在ROM里作手脚，让你转换不出来可用的ROM；后来烧录卡也长进了，不再要求太多，厂商也只好顺水推舟——给自己的卡带设置重重的加密机制。有很多次，DUMPER们拿到正版卡带但无法成功提出ROM，但最终，实力雄厚的DUMPER和厂商都成功化解了困难。还比如《恶魔城 废墟的肖像》，卡带使用了一种高速读取技术，传统的烧录卡玩起来死机不断，死机城的恶名不胫而走，但最终，它还是以一场烧录卡市场的洗牌为代价被轰下了神坛。



▲纯感叹。破解与反破解正如首位相衔的Ouroboros，进行着无止境的追逐和斗争。

到了NDSL末期和NDSi时期，厂商的保护措施又产生了新的进展——在游戏中穿插设置检测代码。如果发现运行游戏的设备并非是正版卡，就会在游戏中体现各种妨碍进度发展的效果——比如DQ5的不开船、CT的进入异次元后不出现出口、马里奥与路易RPG3的龟壳战卡关等。检测的手段也从一开始的几处扩展到现在的很多处，从只是开头部分的一个小细节扩展到游戏前、中、后期皆有——但即使是这样也无法遏制住破解者的脚步。由于NDS的硬件特质（使用卡带，固件更新不算太快），所以有时只需要几行修改代码或者一个小补丁就能解决问题。虽然NDSi的发售暂时让厂商松了一口气，但不到两个月，适用于NDSi的烧录卡就瓜熟蒂落，让厂商徒呼奈何……比起横亘在PSP破解者面前的叹息之墙，在NDS与烧录卡的斗争中，依然演绎着道高一尺魔高一丈的戏码。从这一点讲，看来NDS玩家还是比较幸福的。



口袋白金汉化版啥时候出现啊？（ACG汉化组汉化中）
男，17岁，云南省德宏州瑞丽市目瑙路北面1号，QQ：423615372 云南 饶天柱 交友



# 商战利益篇——还我一片净土

## 所谓无商不奸

有需求就有市场，就中国广阔的国土而言，大小城市的电玩店也是有一定的普及率的。玩家有购买需求时，首先会选择就近的电玩店。但正是因为国内电玩业的特殊性，玩家购买机器的保障远远不如他国。正如标题所说，无商不奸，想必看到此文的所有玩家都有过被JS痛宰的经历。JS表面上会说自己的货多么多么好，价钱多么多么的便宜，而实质上，商家不可能做无盈利的买卖。玩家每一次的光顾，每一次满载而归，商家每一次的笑脸相迎，都意味着玩家已经被骗钱了。

稍大一些的城市，应该有电玩一条街的规模。这个时候买家可以考虑“货比三家”，选择自己心仪的机器，认为总有“踏踏实实做生意”的卖家。其实并非如此，商家的区别只在于口才的好坏，能不能说服买家高高兴兴的掏钱买东西，其他的都是扯淡。什么原产地直线供货价钱最低、绝对日本直送假一赔十、十年老店信誉满载等等华丽的外表下，掩饰的还是自己JS的本质。大至一千大几买来的一台新机器，利润至少要在百元以上；小到几元钱一张的盗版碟，其原成本也不到实价的一半。玩家自以为熟客经常光顾的老店、以及买多优惠等等承诺的背后，难免还会有一两次上当受骗，只不过自己还被蒙在鼓里而已。




▲这种规模的电玩店在国内几乎是难以寻觅的。

那么，中国的玩家究竟该如何选择自己想要购买的机器呢？去实体店就等于被宰，除了实体店还有其他的途径吗？其实在网络蓬勃发展的现在，足不出户就能通过网购来购买到自己想要的东西。这一点对于经常宅在家里的玩家们来说可谓是最方便不过的。网上可以购买到的商品自然是琳琅满目，各种商品的报价也与实体店有着天壤之别。不但有全新上架的原装主机，还有着海量的游戏、配件，很多实体店不好买到的产品都能在网上寻觅到。




▲虽然通过网购买到的商品价格非常便宜，不过容易上当受骗。

但是，在网络的方便以及廉价的背后，也难免会有自己的阴影。网店的吸引力就在于报价肯定与实体店有很大的悬殊，不过网店购买不能亲见机器也是玩家经常上当受骗的原因之一。出现问题商家也会有种种言辞将责任推卸给快递公司、以及买家自己等。出现纠纷涉及到退货、退款等问题时，又会让玩家白费来回的快递费等。因此无论是选择实体店还是网购，玩家的权益都没有充分的保障。

## 行货几时有？

这时，玩家的“行货”呼声便不断响起，日本厂商也不会忽视中国这块具有发展潜力的“肥肉”。早在97年，世嘉的土星就推出过行货主机，PS2时代的索尼也首次将红遍全球的PS2主机推出过大陆行货版。但是，在中国即使有行货主机，也不一定能让玩家享受到自己喜欢的游戏，原因如下。

区码限制是最主要的问题。日本的家用机一般都有各地区的区码限制，日版的软件无法在美版的机器上使用，这一点在于我国常年使用盗版软件的玩家来说肯定觉得非常别扭。碰上自己想玩的游戏美版先行，而自己手中又只有日版主机的话，那肯定是玩不了游戏干着急。另一方面中国推出的行货PS2独自设



交友 云南 赵世龙

昆明PSP玩家可以找我联机。

男，20岁，云南省昆明市五华区昌源中路美丽新世界，QQ：278444832

SONY




▲索尼的行货PS2当初宣布的时候也是气势磅礴，最终销量惨淡。

有自己的独立区码，买了行货主机也无法兼容日版游戏。而官方推出的行货软件少之甚少，玩家即使买了行货主机，也享受不到国外玩家同等的行货待遇。

盗版软件的问题也是关键之一。中国常年受到盗版软件的侵蚀，主机到手等于廉价软件随便玩的理念已经深入人心，花上主机一半的价钱去买入一款游戏（除了早期FC时代或许有天价盗版盘）的理念在中国显然不可能成立。另一方面国内的消费能力也无法达到国外的水平，对普通玩家而言买上一款动辄上千的主机很可能需要积攒半年乃至一年以上的零花钱。对于这个问题，纵然官方推出过中国式廉价的正版软件，不过在盗版面前相信没有玩家会去多花钱。正因为如此，主机赔钱卖、软件回收利润的销售理念在中国不可能成立，所以厂商在没有利益的前提下也只能做出适应中国的销售理念。因此神游的“刷机不保”、索尼的“廉价促销”等举措再一次证明了在中国推出行货主机只有死路一条。因此，主流主机在国内推出行货的可能性几乎为零，只有等主机发售一段时间，等技术成熟、成本下降之后才有可能在国内推出行货主机（如NDSL），且出发点也是在通过行货主机卖钱的前提下。如今NDSi发售已经有一段时间，而美版却迟迟没有发售，相



▲不少玩家一直在苦苦等待行货DSi的发售。

信神游版的推出在短时间内也是不大可能。总之，中国玩家虽然在软件方面是世界上最幸福的，但是在硬件方面却无法享受到国外玩家一样的行货保障。

## 日版初回箱说全

但是，在我国广大的玩家群中，也有一部分忠实的Fans，虽然在中国特殊的国情下，但却一如既往的支持着自己喜欢的厂商，坚持收藏心爱游戏的正版软件。而在国内的电玩实体店可以买到正版软件的无疑凤毛麟角，所以这部分玩家只有通过网购来寻觅原装正版软件。话虽如此，但是这部分玩家的初衷只是在于“收藏”，卖家也很好的抓住了玩家的这一种心理，因此在国内“中古二手贱卖”、“全新初回天价”的理论就这么成立了。而这部分从事正版软件销售的卖家的货源当然也是来源于日本，但是在日本出货量越大的游戏中古货就越多，相对出货量较少的小众级软件在国内也就愈发难以寻觅。更有甚者这些软件如果是距今发售年代比较久远的话，想要寻觅一盘日版初回全新未拆封的软件就更加难得了。因此被国内玩家奉为神作的PS版《恶魔城月下》的初回全新在网上曾被炒到4位数的天价，这不得不说明中国购买正版的玩家已经脱离了游戏的本质，造成软件成为收藏品被拍卖的现象的元凶说白了还是国情所致。




◀全新未拆封的如此美品，如今是卖一套少一套了。

其实反过来想想还是挺可悲的，在一个没有行货主机的国度里收藏国外水货正版软件，不能不说有一些不切合实际。说句题外话，正版软件收藏再多恐怕也没有升值的可能性，厂商赚的也只是Fans的钱而已。真正买来正版用来享受的玩家在国内应该为数不多，而这部分玩家每次购买正版碟那一刻所分享的喜悦，也只有在打开正版碟的封条，亲眼看着300人民币左右的收藏品变成100以下的中古货那一瞬间的快感了吧。

特别策划

放假了，大家的游戏生活拉开帷幕了。
男，21岁，山东莱阳，QQ：837532327
山东 曹海杰 交友



# 汉化舆论篇——站在风口浪尖

## 汉化组的起源

如果说能免费玩到游戏软件的中国玩家是幸福的，这一点还算不了什么。有中国千千万万玩家群中诞生的有爱人士组建的汉化组，义务为玩家们把游戏翻译成本土语言，从这一点来看国内玩家才是最最幸福的。

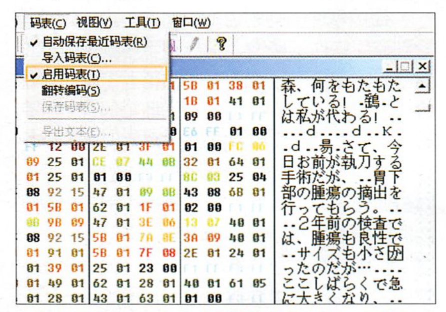
说到汉化组，这里有必要给大家详细解释一下，游戏界的汉化组和动漫界的字幕组基本相似，出发点都是对某款游戏、某部动漫非常有爱而愿意义务劳动付出的。早在GBA时代国内的汉化界就非常火热，并迅速蓬勃发展，不少汉化界的元老人士虽然目前已经纷纷隐退，不过他们毕竟是中国汉化界的先驱和楷模，带动了汉化界的发展，使现在的汉化组能够吸取前辈们的经验和技术，奉献出更好的汉化作品给大家。而参与汉化的诸多是喜爱游戏的狂热玩家，且以在校学生居多。虽然有不少已经参加工作仍在业余时间参加汉化的玩家存在，不过毕竟只是少数。当然这些参与汉化的成员的出发点大多都是对游戏的热爱，没有任何经济利益存在。他们只是想把自己喜爱的游戏分享给更多的玩家，让大家都能体验到经典作品的乐趣。当然，参与汉化的翻译们，大多是想通过汉化锻炼自己的日语能力等，所以从侧面上说，参与汉化的翻译们日语水平都不算太高。不过，这也不是绝对的，关键是看对游戏的爱有多深，所以国内的汉化组虽然数量繁多，但是翻译作品的质量也是参差不齐。总而言之，民间的汉化组，很长一段时间都处于一个发展阶段，并没有步上正轨。




▲SFC版的火纹多拉基亚776算是国内汉化组的第一部成功作品。

## 汉化的流程

创建一个汉化组，首先要有从事策划、联系的人选，也就是汉化组的项目总监。再次就是整个项目的关键人物——破解。利用破解程序找到游戏的字库并导出文本，然后才能分配给慕名而来的翻译们。翻译们一次翻译完毕之后，负责的汉化组应该还有一次翻译校对，之后是交给润色们组织语言。最后是导入、测试、发布环节。当然，根据汉化组的规模，有些汉化组翻译一部作品可以动辄上千人翻译8年之久……也有些汉化组从破解到翻译到润色全部是个人独立完成。




▲初期寻找ROM的字库是最头疼的问题，不过解决之后就简单了。

而汉化中最主要的困难，就是破解方面能否导出文本的问题了。由于每个平台的ROM字库不同，有些是图片字库根本无法导出，还有些是小字库无法扩容的问题。因此时常有玩家抱怨XX游戏为什么不汉化，其实是根本无法导出文本的问题。当然，随着技术的逐步发展，也许这些难关日后会被破解们逐个攻破，即使是多年前的神作也不排除终有一日放出完美汉化版本的可能性。当然，这些在现在来说还是非常的渺茫。

等到ROM成功破解出来导出了文本，剩下的问题基本上就比较轻松了。分配给慕名而来的苦力翻译和润色们处理文本就行。不过，这里面面临的最主要的问题就是翻译的速度和质量。由于汉化不是一个人的事情，需要讲究组员之间的搭配，很可能因为一个翻译拖延了递交文本的时间导致润色没有事情可做、破解有限的时间内没能完成、赶上其他大作发布等事


交友 福建 郑健辉 发售表有些无聊，建议改革。（非原文，总结。意见收到）
男，18岁，福建省福鼎市路边亭二巷94号，QQ：82921330




▲行货中文软件的汉化质量虽然不错，但是数量却少的可怜。

情发生。因此，每一部汉化作品都融合了广大汉化者的心血，玩家可以体验到看着非常亲切的母语玩游戏的感觉一定也非常兴奋吧。

## 汉化幕后的悲哀

但是，在玩家心目中非常崇拜的汉化组，其实也是有着自己的内幕的。随着时间的迁移，现在的汉化组早已经没有往日的风范。在商业化面前，汉化组也纷纷开始转型。被汉化组惯出来的“伸手党”，俨然已经形成“非汉化不玩”的概念，“再渣的汉化总比玩日文的强”，这种情况造成的结果，只能让玩家群一步步的扭曲、审美观低下。

不过，在汉化形成商业化路线面前，仍有不少汉化组本着“忠实原作”的风范，诚心诚意想给广大玩家奉献出高质量的作品。不过，赶上大作的发布，不管是商业汉化组还是非商业汉化组都不会错过的。这样就造成一个严峻的形势——汉化撞车。为了同样一款游戏重复投入过多的人力和劳力，对本来就人丁稀少的汉化界而言，则是非常惨痛的损失。当然，很有可能汉化组打着“本着对游戏质量高度负责”的旗号，号称“不赶时间赶质量”，不过“先入为主”的概念谁都知道，一旦让对手抢先发布自己就等于失败，前期投入的人力也就全部白费。更有甚者汉化组的成员大多都有自己的学业，在有限的时间内抽出时间参与汉化，最后还因为撞车的缘故导致自己的心血全部付之东流，长此以往，参与汉化的成员也就干劲全无。汉化组面临解体，汉化成员纷纷下野，一个个熟悉的ID被封入史册……

## 汉化组的前景

文末，提一下汉化组的前景吧。前文已经指出，除了对游戏特别有爱的玩家，参与汉化的多数是在校学子，学习日语也多半是以自学途径为主。对于本身就是出于“锻炼自己”的出发点的翻译来说，翻译的质量当然不能与专业人士相提并论。经过一番的锻炼，自己的日语水平得到提升并成功参加日语能力考试之后，这部分学子将会踏入工作岗位进行人生新的旅程，汉化史也宣布告终。因此，汉化就是在这种“长江后浪推前浪”的形势下，不断的交替更换人选。而他们的回报，则是在N年后翻出汉化史册，XX年XX组的XX作品，其中有XX人的ID。

2005年
0001 - 直感一笔
0002 - 迷失蔚蓝
0003 - 恶魔城 - 苍月的十字架

2006年
0004 - 摸摸瓦力欧制造
0005 - 任天狗狗(官方体验版)
0006 - 生化危机
0007 - 山脊赛车DS
0008 - 摸摸耀西 云中漫步
0009 - 三国志DS
0010 - 新彩虹岛
0011 - 新超级马里奥兄弟
0012 - 双重记忆 异色代码
0013 - 牧场物语 精灵驿站
0014 - 锻炼成为脑力强者的DS练习
0015 - 右脑达人 爽解 找茬博物馆

▲回首观望一下这些过去的汉化作品列表，再次感谢汉化组的奉献。

有人曾提出过将汉化投入正轨的理念。但是，在国内软件本身就属于免费下载的形势下，汉化组的收入也就只有通过广告等方法来体现。不过，凡事一旦与金钱挂钩，就会丧失了原本“有爱”的出发点。也罢，日本游戏业界都萎靡不振，汉化组的态度也就略过不提吧。

### —— 全文结语 ——

转眼间又到了篇末，本次的编辑们策划的这篇稍带有个人主观色彩的特稿也接近尾声。“有人的地方就有江湖”，游戏界也是如此。本文只是阐述了业界内不为人知而又大家心知肚明的种种现状，如果大家已经对这些现状了如指掌，那么请千万别较真，只是博大家一笑而已。如果本文叙述的种种现象之前你未曾耳闻，那么希望通过本文你可以对游戏业界能有全新的认识。落笔前再次重申，本文仅代表编辑个人观点，与杂志立场无关。



VBA模拟器金手指为啥加载后没有用？（注意格式，尤其是中间的空格是不是规范）
男，15岁，安徽省蚌埠市五河县粮食局，QQ：971800827
安徽 凌晓东 交友

本期小编推荐超值周边！

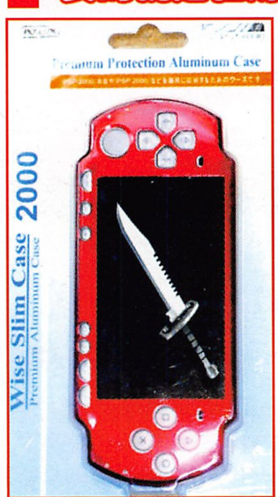
# 游戏周边街

无论你是爱机还是显摆，追求时尚又或是为了吸引眼球，你来对了，这里都是最新最眩的好东东！

□文/月下雪影
□责编/翔武

出门在外，路上难免没事干，拿出PSP玩玩。主机的保护方面就是一个大问题了，有的人喜欢给主机配个外壳，有的人喜欢给主机配个包，这次就给大家推荐3个周边供参考。

## 要的就是轻薄，POLLUX PSP2000超薄铝盒




以往一提及关于PSP保护外设，屏幕贴膜、保护包和水晶壳就当仁不让的占据了前三名的位置，现在这种情况似乎出现了一些变化，PSP保护铝盒突然出现在市场上，而且有大批的厂家都推出了这种产品，这种水晶壳的衍生产品到底有什么样的魅力能够同时吸引用户和厂商的目光呢？趁着POLLUX PSP2000超薄铝盒上市的机会，让我们一起来见识一下吧。这个保护壳是对应新版PSP的，构造什么的完全对应，所以就完全不能对应老版PSP。这个铝壳分为两部分，前面是前面板，后面是后面板。铝盒确实超薄，但相当结实，可见能够对主机起到保护作用。前后两块面板似的铝盒，前面的铝盒上都是孔，对应PSP的各个按键，所有的按键都留出了露出孔。两个喇叭、Wi-Fi指示灯、记忆棒读取指示灯、电源灯，这些地方都留有孔，扣上铝盒后对PSP的使用一点影响都没有。背面的铝盒直接扣上就行了，包括铝盒前面板，安装方式都是扣在上面。由于铝盒非常薄，边缘缝隙和铝盒的大小又非常准确，扣在PSP上严丝合缝。看起来就像一款新颜色的PSP，摸上去才发现是金属盒。当然，扣住的是前后部分，PSP中间那一部分还是露在外的。这个铝盒做工很好，颜色也很正。外壳非常光滑，在正常使用中应该不会造成划痕。铝盒在摇杆和下排功能键位置进行了处理，按键孔的位置周围留有凹槽，让手部和按键的接触面积更大，按键更加容易。市面上PSP保护铝盒的种类非常多，其质量自然是参差不齐的，POLLUX作为一个较为知名的品牌，在提升自己的产品质量也狠下了功夫。面对PSP保护铝盒刮伤机体的缺点，POLLUX超薄铝盒特别在前面板上加装了两层薄软胶层，虽然是小小的改进，但是却大大降低了铝壳刮伤机体的几率，另外内侧细致的打磨工艺也将十字键四周挂上的几率降到了最低。POLLUX超薄铝盒采用了高精度铝成型技术，确保了铝盒和PSP的紧密结合，超薄的设计使得在游戏时几乎感觉不到铝盒的存在，不会影响玩家在游戏时的发挥。





交友 广东 彭汉彬 这家伙很懒，什么都没有写。
男，26岁，广东省广州市海珠区昌岗东路，邮编510260

## "铭锈一族"新版PSP典雅包

**厂商：黑角**
**价格：68元**

表面的刺绣图案，映射您尊贵的身份，气派非凡，内外双重紧密的魔术扣设计，全方位保护您的主机，有容乃大，刺绣包内置拉链包、UMD槽和MSD卡槽，内置拉链包，最贴身的保护您的新版PSP，设有耳机槽，大方实用，拉链包设有魔术扣，可自行拆卸，方便您携带与存放，附带的登山扣让您在旅行中更加轻松。玩家朋友带PSP外出，通常有三种方法：放到书包里；放到口袋里或者挂在腰间。如果你是比较喜欢张扬的玩家，那么选一款个性时尚做工精良的PSP包包就很有必要了。黑角在早期专为PSP推出的防水尼龙包和双子尼龙包一直是市场上的宠儿，良好的做工为它建立了良好的口碑。现在，黑角推出PSP典雅包这一系列配色清新，走年轻活力的大众路线，淡色梦幻的整体效果非常适合MM用，当然黑角也专门为喜欢耍cool的朋友推出了黑色版本。细节一直是黑角产品专注的地方，这款直身包更是将这个特点发挥的淋漓尽致。如此精细的做工市面上的仿真品是无法做到的。黑角PSP典雅包内容量约为3.5cm×15.5cm×7.5cm，空间相当的宽裕，就算你的psp加装了硅胶套或透明外壳之类的配件也依然可以放进包内，至于轻便的PSP2000就更不在话下了包包里面还专门设置了放UMD 和记忆棒的地方，由于空间大，顺便塞一些线控耳机之类的配件也是没问题的。一切都可以整理的仅仅有条，出门的时候就不用费心找这些小配件啦。由于采用了淡色系的颜色，PSP典雅包普遍不太耐脏。如果你经常外出或者使用频率很高的话，这款包包很容易变脏，就会影响整体效果啦。不过此款包包使用的是尼龙材质，可以用水清洗。我们建议采用手洗，因为用洗衣机的话可能会产生很大的褶皱（可熨烫）。硬朗的线条加上活泼明快的颜色，如果你是将PSP视为必不可少的随身物品的年轻人就要认真考虑一下这款黑角典雅包了。虽然价格偏贵，但是有了黑角品质保证，肯定会让你觉得物有所值。当然这款包的最大缺点就是不耐脏，平时的清洁工作就要多花些心思了。

小编乱入：黑角这款包让我眼前一亮，之前有些包觉得不是太好看，特别是造型方面。这次推出的包从造型和颜色上感觉都不错。里面放机器空间和配件的设计也不错。不过有一点，包的体积就比较大了，单独带出去还不错。



## "幽雅柔情"黑角PSP拉链包

用户的需求衍生出来的产品往往比较畅销，黑角近日出品一款时尚PSP收纳包，从包装样式到包包材质选择都做到细致入微，收纳包纤细轻薄外形流畅更加入了今年冬季流行要素，对于购买者来说质量与外观也是选择的重点，黑角PSP拉链包缝线排纹都非常清晰，内部采用真空棉填充使整个包包轻便柔软。包身很难找到一个线头，质量可以和官方产品相比从说明书上可以看到这款包包仅适合PSP2000使用，图解使用方法及注意事项都有采用高级潜水布料制成，轻巧、柔软，富有弹性且手感细腻防划、防震、抗老化，完美保护您的主机双重拉链式设计，让潜水包更加密封，更加安全极具个性的彩色PU装饰带，让您魅力十足。



# 随时代进步而革新 全面升级EZVi评测

任天堂去年11月正式退出了NDSL升级产品NDSi，硬件的极大改进致使当时市场上的所有烧录卡全军覆没。一时间众多玩家不知如何是从。经过几个月烧录卡的改进发展，几款NDSi烧录卡已经上市。EZVi作为名厂商EZFLASH公司的代表产品也已经成功推向市场。EZVi for NDSi究竟运行如何，下面笔者将逐步展示给大家。EZVi依然使用了成熟的Moonshell系统，最大支持32GB TF卡(SDHC)，100%兼容当前NDS游戏。并且还支持金手指、软复位，以及即时存档、即时攻略功能。并且无需另外安装任何软件，即可实现TXT文档、MP3音乐，DGP电影等多媒体文件的播放。是目前惟一功能最为全面的DSi烧录卡产品。EZVi为老牌烧录卡厂商EZFLASH小组出品，内核升级保障，第一时间应对新型游戏加密以及DSi系统升级。玩家可以通过EZFlash的论坛来和EZ Team来交流，提交发现的问题，以便EZFlash能尽快的修正错误。




## 官方宣传的产品特性

**◆以稳定与兼容性为前提的芯片级解决方案，安全可靠的游戏保障。**

1、质量保障，对主机硬件无任何损害，并可享受正规质保；

2、使用保障，EZVi采用侧插式卡槽设计，防止microSD卡以及microSDHC卡意外弹出；




3、拓展保障，EZVi支持官方SLOT-2扩展卡周边及相关兼容产品（仅支持DS以及DSL）；

4、兼容保障，EZVi全面支持各品牌的SDHC规格的大容量TF卡（microSDHC）卡，高速稳定不拖慢。

5、升级保障，EZVi为老牌厂商EZ小组出品，内核系统持续升级，第一时间应对最新游戏以及DSi系统升级。

**◆以用户为出发点的体贴设计，轻轻松松享受游戏时光。**

1、轻松使用，EZVi无需刷机无需引导，即插即用支持全型号DS主机；

2、轻松上手，EZVi完美兼容DS Clean ROM，添加游戏仅需复制粘贴；

3、轻松游戏，EZVi拥有AR+CHT双金手指引擎，独家支持DSi主机即时存档、即时攻略功能，游戏更轻松；

4、轻松管理，EZVi支持使用DS对microSD以及microSDHC卡上的文件进行复制黏贴以及剪切等管理。

5、轻松互动，硬件拟真环境实现EZVi与GBA游戏联动，单卡联机等功能（仅支持DS以及DSL）；

**◆内核附带系统级多媒体应用解决方案，令影音娱乐更惬意。**



交友 山东 管恩科
攒机ing，不知买PSP3000还是DSi，谁出注意，请他吃橘子。
男，17岁，山东省诸城市诸城一中高一，QQ1027031665

1、支持掌上电影，EZVi兼容DPG1.0、DPG2.0文件播放功能，互联网上广泛片源支持；

2、支持随身音乐，风靡全球的MP3、OGG、WAV等音乐格式令DSL不仅仅外观酷似iPod；

3、支持电子小说，走到哪看到哪，方面的电子数阅读及书签保存功能将是你最好的伙伴；

4、支持相册欣赏，兼容主流数码相机，可直接读取*.BMP、*.JPG、*.GIF、*.PNG等各式图片；

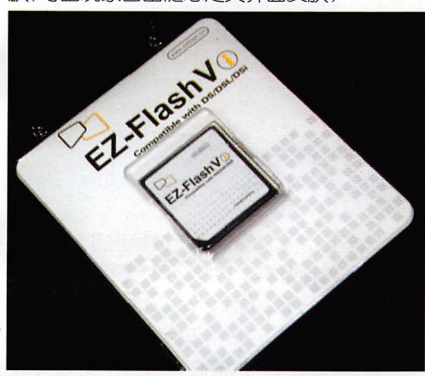
**◆亲切直观的操作界面设计，造就绝佳的操作体验。**

1、简单的界面，EZVi基于视窗系统的图形化操作界面，瞬间掌握使用方法；

2、直观的界面，EZVi如原版卡带般的系统界面游戏图标显示功能，令游戏一目了然；

3、快捷的界面，EZVi触控与按键组结合的操作模式，带来自然的人机交互体验；

4、有趣的界面，EZVi系统支持个性化换肤，可由玩家自由随心定义界面皮肤；



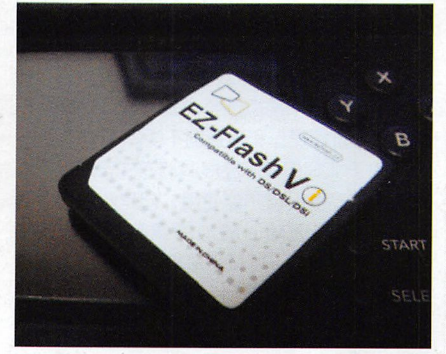

## 外观篇时尚延续经典

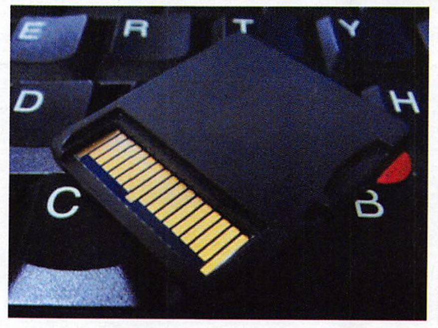
首先，包装方面EZVi分为2种：简洁版和豪华版。简洁版采用吸塑包装，包装内只有卡带一枚。豪华版同样也采用吸塑包装，但是包装内容十分丰富，其中包含全速TF读卡器一个、一只EZFlash提供的手指笔和特制的NDSi本体笔一只。两种包装的里面的卡带均有特制卡带盒保护，卡带被安放在白色透明的塑料保护盒里。使用塑料保护盒可以有效的防止，灰尘的进入，杜绝水的侵袭，要知道烧录卡也是精密的电子产品。一方面保护EZVi的安全，一方面可以方便玩家收藏卡带。从外观上看，豪华版的EZVi确实很具有吸引力，不仅是卡带外壳做工精良，其所配附件很具魅力，要知道手指笔




和本体笔并不便宜，况且像如此做工精良的更是少见。具笔者所知，这些配件均来自国内有名外设厂商黑角，所以有这种做工并不奇怪。重新设计的EZVi配合全新包装表现的相得益彰。

其次，我们看下EZVi卡带的做工。卡带的外壳开模精良，同时采用磨砂质感增加了厚重感和品质感，所有边均没有毛刺，无外脱模线。正面卡贴被重新设计印刷，但保持了EZV的风格。TF采用侧插直插式，笔者在以前的文章中讨论过，直插式卡槽的寿命较长，侧插式可以避免TF卡的误插拔等，此外采用侧插可以有效的防止存储卡弹出的情况发生，是个不错的设计。目



前EZVi也是唯一采用侧插方式的ndsi烧录卡。这里不再多费笔墨。EZVi采用了超声波内压的封装方式，因此在外面看不到螺丝，不过玩家可不要拆开EZVi，采用超声波内压的封装方式一旦拆开无法复原的，只能用胶水粘了。由于硬件采用双芯片设计，所以卡带正面开了2个窗口，有贴纸外面可以看出，有些不平的感觉。但是笔者分别用NDSL和NDSi测试插拔顺畅程度，均得到良好顺畅的体验，可见双窗口和侧插式TF并没有影响EZVi整体尺寸。我们再来看EZVi的金手指部分，EZVi没有采用栅栏式的封装，这有利于玩家清洁烧录卡带，金手指品质不错而且比较长，可以很好的接触NDSi本体卡槽接口。

## 直观操作造就绝佳体验

EZVi的内核和EZV/EZVPlus通用，同样支持先进的实时存档等技术。（由于EZVi是配合NDSi使用，所以本篇所有测试均采用NDSi）

当我们进入NDSi主界面，可以在游戏卡带栏看到EZVi标识，上方标签显示了EZVi的名称以及EZFlash的网址。

我们点击EZVi标识进入EZVi内核界面。上屏显示TF中的目录文件列表，下屏为游戏以及烧录卡设置选项。由于EZVi采用EZV系列通用内核，但是NDSi不在具有Slot2接口，因此其震动功能、Slot2端引导以及Slot2扩展功能均不能使用。希望EZFlash公司能改进内核，通过识别烧录卡型号来动态调整设置选项，这样可以避免新手玩家操作和设置的不便。

由于NDSi改变了亮度调节方式，所以同样界面中的亮度设置不能使用，但是玩家可以通过NDSi的热键随时随地的调整亮度（按下SELECT键不放，再按下NDSi本体左侧音量键来调整，按增大音量则亮度增强一级、按减小音量则亮度减小一级，这个热键再任何模式下均能生效）。




下屏左侧由上至下分别为亮度调节、用户设置、信息相关、系统设置和关机选项，除了亮度调节由上面所说不能起作用外，其他选项均工作正常。文件管理对于其也是十分重要的，删除、拷贝等操作对于玩家来说都是常用的功能，EZVi的内核支持复制和删除，能够轻松的管理游戏和存档，在删除和拷贝过程中不会产生文件碎片，不会对TF的文件簇造成破坏，使得玩家不必担心因为复制或删除使TF卡发生问题，所有的存档付之东流。此外通过此项技术我们也能够实现多存档的管理，在TF卡根目录建立一个备用的存档文件夹，将游戏存档按Y键复制到里面，这样一旦有人玩游戏覆盖了原存档，我们可以按X键将原存档删除，再把之前拷贝的存档复制回去，从而完成了存档管理的操作，可谓是一举两得。




软复位，是从游戏直接返回到系统菜单，而无需关机再开机，这样可以方便的游戏还能减少对NDSL开关的损坏，EZVi还有金手指功能,对于这个功能,过度修改会影响游戏的乐趣。不过适当的使用，可以帮助菜鸟顺利通关。EZVi内置全球首创的AR+CHT双金手指引擎，在第一时间，无论何种规格的金手指文件都能在EZV Plus上使用，方便玩家们在游戏时寻找和使用金手指功能，EZVi可谓是EZFLASH小组在增进产品的易用性方面作出重大突破。EZVi在1.72核心以后内建了两个金手指引擎，CHT和ARDS，CHT是EmuCheat的专用格式，在中国被广泛使用。ARDS是Action Replay代码，由Codejunkies公司创建，金手指文件必须存放于MicroSD/SDHC卡根目录的CHT中才生效，同时对于ARDS金手指EZFLASH小组提供了专门的编辑器，可以说非常体贴。在用户设置中，玩家可以开启金手指、开启即时存档和即时攻略等功能，点击Save后保存设置，按A键就可以开始运行游戏了。


MHP2中，单人拿双烈焰，能否在时间内杀死集会所升HP4时的苍老山龙啊？
男，13岁，这家伙很懒什么都没留下，QQ499131090

EZVi的热键为L+R+A+B同时按，在游戏运行时按下后会出现菜单，分别为保存、读取、复位、忽略和退出。

i_Machigai_Museum_CHS_NDS-PGCG

软复位 [ON]
即时存档 [OFF]
即时攻略 [OFF]
金手指 [OFF]
金手指引擎 [ARDS]
金手指是否存在 [NO]
[设置金手指条目]

[SAVE] [CANCEL]

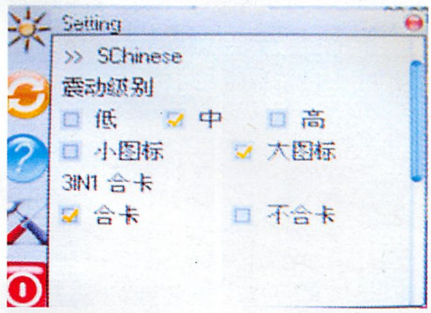
EZVi可以进行文件剪切复制动作，在选中文件后按Y键进行操作，但是能对文件夹进行操作。

EZVi播放MP3和MOONSHELL一样了，支持后台播放，即播放音乐的同时选择光标可随意移动，一旦运行其他文件就取消播放。当然与MOONSHELL和樱花播放器相比，感觉EZVi自带的媒体功能要稍微逊色一点。

EZVi自带的TXT文档阅读功能在阅读过程中按R键可以建立书签，按L键是读取书签。

笔者尝试了5种不同游戏，虽然均能实现即时存档，但是会有一定几率出现问题，如花屏、定机等现象。笔者遇到的一次最严重的问题是在游戏花屏复位后返回烧录卡界面时，界面显示不全而且有花屏现象，只有关掉NDSi重新打开才能解决。希望EZFlash公司继续努力，完善此项功能。

注：笔者不推荐玩家打开用户设置中的所有功能，这样很容易使游戏运行产生问题。




大家买烧录卡当然是用来玩游戏的，游戏的兼容性才是烧录卡的根本，EZ-FLASH V Plus的游戏兼容性很好，对于比较难啃的骨头也有很好的表现比如恶魔城1代的片头不卡，恶魔城2代被喻为死机城，而对于最近的版权保护问题，EZVi也轻松的解决了，所谓的版权保护是在美版的FFCC上新加入的加密方式，一些烧录卡运行游戏在20分钟后会强制推出，屏幕显示thank you for playing字样。并且EZVi还有独创的混合模式，即使是低速度的存储卡都能达到极高的读取与运行速度。在运行游戏时毫无拖慢死机现象发生，笔者测试了一些，尚都能运行，但是一些游戏开了金手指或即时功能后不能运行或者运行死机。

关于自制软件，EZVi对自制软件的兼容性也十分出色，同时体贴新手，加入了自动打DLDI补丁的设置，这样就免去了在PC上打补丁烦琐的操作，让新手也能自如的使用各种常用的软件，出色的自制软件的兼容性极大的丰富了EZVi的功能。笔者尝试了MOONSHELL 1.71和MOONSHELL2，均能正常运行，但是需要关闭即时功能才能保障稳定运行。独乐乐不如众乐乐，NDS的大部分游戏都具有联机功能，此前很多烧录卡都不能完美的支援DOWNLOAD PLAY，也就是单卡联机，而EZVi表现又是怎样呢，笔者特别选用了两台未经过ndsi测试DOWNLOAD PLAY，结果出人意料，因为测试过程中并没有发现任何问题，常见的DOWNLOAD PLAY游戏都能完美的支持，比如说马里奥赛车、银河战士、FIFA3街头足球3等，我想这对于喜欢联机的朋友应该来说是一个不小的吸引力。



烧录卡的一个弊端是比较费电，我们选用充满电的ndsi，开四级亮度，反复播放最终幻想3的片头CG进行观察，待至4小时30分左右机器变为红灯，大约35分钟后机器自动关机，鉴于大部分玩家实际使用的是二级亮度和普通音量，所以ndsi配合EZVi的整体使用时间大概为8小时至9小时之间，笔者想对于这样的游戏时间玩家还是能够接受的。

## 老品牌有保证

目前国内市场的假卡众多，质量很难得到保证，作为目前少数几家有自主开发能力的厂家，EZVi凭借出色的兼容性，优质的服务，低廉的价格，一定会对烧录市场起到很大程度的冲击，EZVi可以说是现在比较完善的NDSL游戏解决方案了可以满足，大部分人的需要，相信凭借EZ公司的实力一定会给EZVi带来更多惊喜。

■文/迈威数码CYaNu




爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。



■主持/翔武
■美编/伟哥

# NDS部分

## 聊天机器人MegaHAL DS

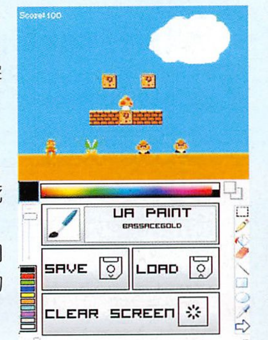
**作者：cyberboy　发布时间：2009年2月14日**

作者cyberboy发布了这款自制程序，号称改进了“说话”和“交谈”，目前是v1版，已经达到了他的99%满意度，基本能够和人交谈了。当有人问作者cyberboy这个软件到底如何时，他说你去google或者wiki一下MegaHAL就知道了。看来MegaHAL是一个比较著名的聊天机器人软件，本人又孤漏寡闻了。如果你了解MegaHAL或者对这种对话软件感兴趣，不妨找来一试。这可是NDS版哦，随身携带一个聊天机器人是多酷的事啊！

## UA绘画工具

**作者：BassAceGold　发布时间：2009年2月13日**

作者BassAceGold发布了新版本的绘画软件UA Paint，版本为v1.15。使用这个程序，你可以使用触摸屏绘制自制的作品。




更新内容如下：

· 改变了目录结构，存档时不会出现死机假象。

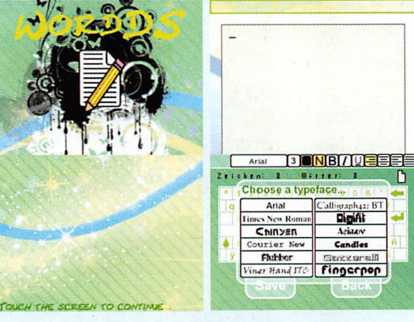
· 修正了某些椭圆工具导致屏幕振动的问题。

· 代码重新整理。

## WordDS文字处理 v0.4.1

**作者：Frezzy　发布时间：2009年2月10日**

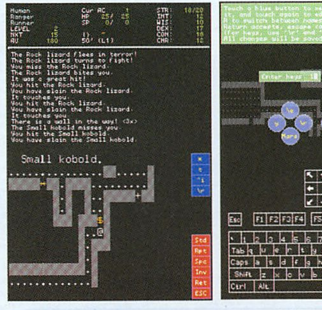
记得前两期介绍过这个软件，一款DS上的文字处理软件。功能么，看软件的名字就知道。其实这个软件还是挺有意思的，作者的更新速度也不错。输入文字有屏幕软键盘，这个新版本似乎没有修改更多的bug，仅仅是加强了界面的效果。

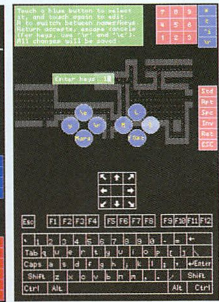



## AngbandDS v3.1.0

**作者：NickMcConnel　发布时间：2009年2月4日**

Angband是什么东西？从这个软件来看，应该是一个很老的计算机。这种计算机的效率自然底下，能够运行的语言和现在也有天壤之别。那么为什么有人做这种模拟器软件呢？无非是爱。这种模拟器是电脑怪客的作品，只有他们才对这些古老的东西感兴趣。当然经历了那个时代的人，也会对它有爱。利用NDS模拟这种计算机自然是没有任何问题，甚至键盘文字输入都很方便，在触摸屏上做个软键盘就行了。俺没接触过Angband，甚至之前都没有听说过，所以这玩意有没有意思就没办法告诉你了。



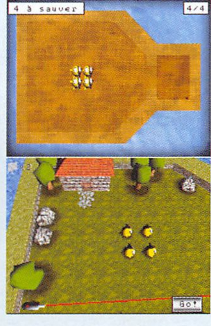
## 植物信仰DS v1.1 Alpha

**作者：一些人　发布时间：2009年2月3日**



交友　辽宁 张超
总说大学后时间有的是，但我最近感觉好忙。（好现象。）
男，10岁，辽宁省沈阳浑南新区南屏中路6号沈阳理工大学，110168



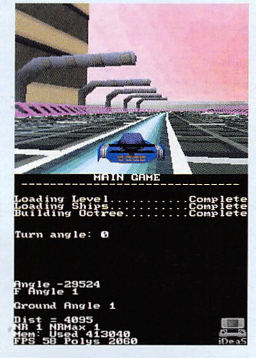




同学们注意了！来鉴定一下国外高校学生的作品。这个名叫Glubies Planet DS的自制游戏出自四个学生之手，他们来自IMAC学校，这个学校是Image，Multimedia，Audiovisual Communication的缩写，也就是一个研究图像、媒体艺术、视听和计算机通信的专业学校。这个学校的具体信息没必要查找，根据这款软件的作者称，他们学习各种领域的知识，比如音效设计、编程课等等。他们希望做一个电子游戏，所以几个人开始了NDS上的这个自制游戏项目。游戏的玩法比较有创意，分为解迷和动作部分。解迷就是分析场景，破解一些谜题。动作部分是控制里面的角色Glube，保证他们不死。

## 未来赛车Futuracer(Demo 2)

**作者：Rajveer　发布时间：2009年2月1日**

作者Rajveer发布了自制游戏Futuracer的第二版。这个自制游戏类似F-Zero，玩的是速度，不是真实。但是作为自制游戏，肯定不能和商业游戏相比，本作目前还没有太大的亮点，尤其是画面也就那样。不过本作玩起来有那么一点意思，但是不知道和第一版相比，第二版有多大改进（因为第一版似乎没人见过）。




# PSP部分

## 小飞机Asterz

**作者：Slasher　发布时间：2009年2月16日**

这个自制游戏挺好玩的，作者名叫Slasher。游戏是一个类似Asteroids类型的飞机射击游戏，如果你玩过这个1979年雅达利上的游戏就容易理解了。作者Slasher的灵感就是来自这款老游戏。玩法是一个小飞机在宇宙空间中，既要躲避行星的撞击，还要躲避并反击敌机。通过捡取宝物获得防弹装甲的提升，甚至可以给自己的飞机临时的防护罩。作为自制游戏，这款游戏的画面已经很不错，从截图看不出来。游戏提供了几个不同的飞机，甚至每种飞机的不同性能作者也做了出来。游戏还包含了故事、街机、在线这三种模式，四种不同的武器类型(机枪、导弹、核弹和激光)。飞机的防护罩系统也有保留，可以让你暂时无敌。同样敌人的种类也挺多，需要你去躲避和反击。




## PSP记事本V2

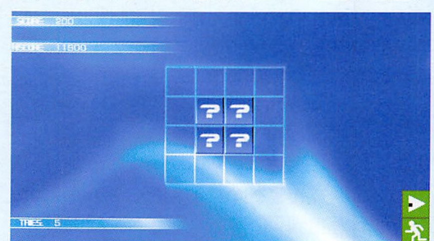
**作者：Mickael2054　发布时间：2009年2月16日**

作者Mickael2054发布了新版本的PSP自制程序PSPNotes v2版。顾名思义，这个程序的作用是让你在PSP上记事，操作还是比较简单的。软件的界面也在不断的完善，目前已经包括了原版PSPNotes的界面，还增加了iPhone风格的界面。V2版还增加了图像功能、图像的淡入淡出效果、首次使用软件的设置功能、截图功能、顶端菜单、USB连接功能完全重新编写，另外还有各种菜单都进行了完善。

## 记忆顺序PSP

**作者：roe-ur-boat　发布时间：2009年2月14日**

记忆顺序这是一个不算太新的自制程序，本来是NDS上的作品，作者名叫Darkchild。游戏的玩法是看屏幕上有几个方块，方块出现不同的顺序和提示，比如四个方块，右下、左上、右上、



软硬兵团

我和蔬菜汁一样越来越爱韩剧了！
男，21岁，北京市昌平区沙河镇朝宗桥，102206　北京　房宽京　交友

左下，这样出现提示，需要玩家记住这个顺序，然后按照顺序选择。这只是一个最简单的例子。本作最初是NDS上的自制游戏，大概是roe-ur-boat很喜欢这个游戏，于是将它移植到PSP上，成为PSP版的《记忆顺序》自制游戏。

## PSP字典翻译V2.4.0

**作者：Gefa　发行时间：2008年2月13日**

说两句废话。你应该知道苹果公司的iPhone和ipod Touch系列，这两款产品的游戏和软件是通用的，数量非常非常多。去年以洪水般的气魄席卷全球，销量比PSP都要高，像Konami、SE、EA等游戏大商也都支持苹果，给iPhone做游戏。于是苹果的iTunes平台上出现大量作品，类似PSP自制软件。除了大厂的软件，很多作品出自个人或者小工作室之手，他们将自己的作品提交到苹果的官方平台上，用户付费下载，作者就能获得收入。这是一个非常棒的平台，也是公认苹果iPhone和ipod能够成功的主要原因，并不是产品本身多么出色，而是有一个强大的互动平台，反过来让用户和厂商更喜欢产品。iTunes提供给用




户以便利，也就是方便下载游戏（另外还有电子书、音乐专辑、美剧日剧、电影、动画等丰富内容），同时对厂商的政策很宽松，工作室很容易提交作品，不像国内移动百宝箱的垄断做法。于是iTunes上出现了大量软件和内容，今年2月苹果公司宣布已经有3万个作品了！多么惊人的成绩！相比PSP，或者说Sony的PS Store平台，就薄弱了太多。个人作品不说，大公司的产品都少得可怜，基本就是放一些自己的过期内容。再看PSP上琳郎满目的自制软件和自制游戏，很多都有着惊人的完成度和发行能力，但是只能埋没在自制程序的海洋里。这款PSPDictionary是一个完成度很高的翻译软件，作者Gefa一直在更新，完了。

## 小鳄鱼Alex

**作者：Mk2k　发布时间：2009年2月11日**

Mk2k发布了一个模拟程序，将Alex the Allegator移植到了PSP上。但是，本人没玩过这




个所谓的Alex the Allegator原作，也就不多做介绍了。看画面就是一个控制小鳄鱼的游戏，貌似是动作游戏，但又有点像puz类型。结果看作者的介绍才知道，本作是连跑带跳的动作游戏，小鳄鱼的名字叫Alex，他的目的是从人类手中救出女朋友Lola。作者称本作流程较短，但是你会喜欢它。另外，2月15日作者更新了这个游戏，将之前的黑白效果（原版本身就是黑白的）改为彩色版本。

## GBA模拟器gpSP

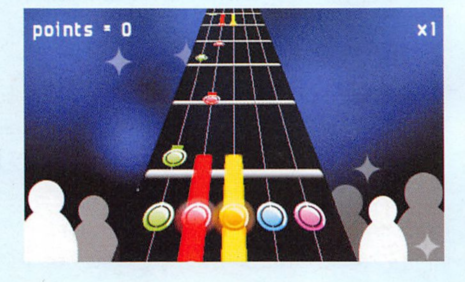
**作者：不明　发布时间：2009年2月10日**

PSP上的其他游戏主机模拟器貌似很长时间没有更新了，反正鼎盛时期已经过去了，目前偶尔能见到一些模拟器的更新，其他就是各种冷门的年代久远的电脑模拟器。这个gpSP是PSP上的GBA模拟器，已经有点儿年头了。但是这个版本却是新的，2月10日发布，作者不明，只知道是一个日本人。作为gpSP的mod版本（修改版本），更新程度不大，比较明显的改进是对应iR Shell修改了eboot文件。感兴趣的不妨一试。

## 吉他之星1.01

**作者：Festi　发布时间：2009年2月10日**

作者Festi自制了PSP版吉他英雄，名字叫做吉他之星。当然这游戏的玩法一看就知道是吉他英雄的意思，也是五个按键对应五个轨道，根据节奏按键就对了。这个版本修正了一些bug，尤其是之前的死机问题，新版本中已经不会出现了！根据使用过的玩家称，这个自制游戏玩起来还不错。






交友　广东　谢敬操
本人想交一些有文采的笔友。
男，18岁，广东省佛山市南海区，QQ：707970714

## 终极PSPTube1.9

**作者：JK108　发布时间：2009年2月10日**

Youtube你肯定知道吧，就是那个全球最大的视频上传共享网站。JK108制作的这个PSPTube的功能就是要在PSP上播放Youtube视频，所以也很强大。除了Youtube，PSPTube还支持很多其他成人视频网站，比如Muchosucko、Pornhub等。支持这些低俗网站的用意，个人猜测是为了吸引大家的注意力，因为只有Youtube还是单调了一些，并且用电脑就可以简单收看，何必麻烦PSP。新版PSPTube增加了如下功能。

V1.9新增功能：

· 支持了StreetFire视频；

· 支持了Current视频；

· 修正了切换网站后TNAFlix脚本出错问题；

· 修正了YouTube网站搜索无结果问题；

· 修正了YouTube网站国家显示问题；

· 修正了视频暂停后xHamster脚本问题；

· 修正了Muchosucko上一些视频不能播放的问题；

· 修正了Muchosucko网站只能显示第一页的问题；

· 修正了Pornhub网站只能显示第一页的问题。

## 爆冲赛车 Rtype0.2

**作者：undernoize　发布时间：2009年2月10日**

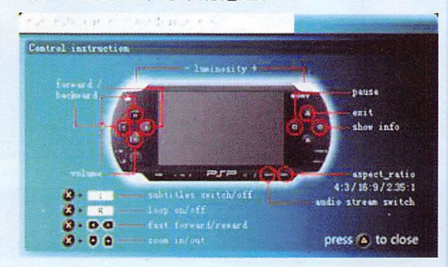
首先要说这是一个自制游戏。然后要说，这个自制程序同时代表着目前PSP 3000的破解进度。2009年1月初，PSP破解界最大的新闻是某人使用《爆冲赛车（Gripshift）》这款游戏在PSP 3000上引导成功自制程序，当时很多人都认为PSP 3000即将被刷机了。其实运动这个游戏的存档漏洞不能进入核心模式，所以目前还是刷机无望。破解漏洞公布后，Dark Alex和这个程序的发布黑客（名字我忘了）发生了口水战，号称他为了成名偷走程序等等，这就不多说了。这里介绍的“爆冲赛车RType”就是使用“爆冲赛车”存档漏洞在PSP 3000上运行的自制游戏RType。RType是一款经典的2D射击游戏，这个自制游戏并不是原版，而是克隆版本。这就是说，利用“爆冲赛车”漏洞或多或少有一些进展。大家继续期待PSP 3000刷机吧。




## PMPlayer Advance

**作者：Cooleyes　发布时间：2009年2月9日**

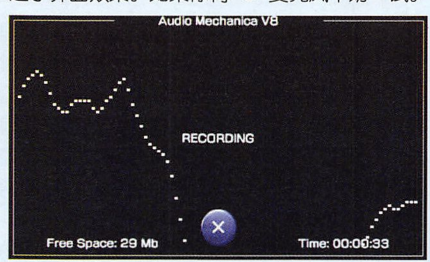
Cooleyes是国内著名PSP程序开发者，代表作就是这个PMP视频播放器PMPlayer Advance。笔者和他曾经有过接触，在早前的《掌机迷》上介绍PMPlayer Advance时，还请他给读者留了言。这是他的PMPlayer Advance最新版，最大的改进是支持了PSP和iPhone的MP4AVC编码格式。走过路过千万不能错过。




## 声音零件

**作者：Art　发布时间：2009年2月9日**

作者Art的这个软件相当不错，说白了就是一个把PSP变成录音机的软件，可以通过PSP的麦克风录制外界的声音。比较实用的软件，支持PSP的麦克风，屏幕上有软键盘便于编辑声音文件的文件名，还有RAM录音缓存设置，并且这个版本改进了界面效果。如果你有PSP麦克风不妨一试。




## IR Shell4.91

**作者：AhMan　发布时间：2009年2月3日**

这个iR Shell就不用多介绍了吧！这是最新版本v4.91，作者AhMan将软件增加了新版本的TV输出地址，并且改进了帧数问题。

V4.91新版改进：

· 解决了以前用隔行电视输出会出现的游戏画面托慢问题。

· 隔行电视输出，有些游戏的声音出现的托慢问题也解决了。

我是游戏通吃，目前《MP2G》中，有同好请Q我。
男，19岁，浙江省舟山市普陀区，QQ：361675049
浙江　吴泽兵　交友

# 口袋基地




□文/PMGBA 星痕&诺
□责编/八房 □美编/伟哥

## 口袋新闻 迷宫最新作情报解禁！




↑空之探险队有了，光之探险队还会远吗？

一语成谶？还记得咱们前几期在口袋CLUB里关于口袋妖怪迷宫新作的猜测吗？日前任天堂已经正式公布了系列的新作。此次迷宫系列的最新作果然是名为《空の探检队》（空之探险队），但并非本系列的第三代游戏，只是作为前作《时·暗の探检队》的升级版。比起前两作来，这次新增了不少要素：

1、新增主角种类。《空之探险队》中主角可选择的种类增加五种，分别是六尾、小猫怪、利欧路、伊布和小小象。由于前作的主角候选喵喵和小卡比兽在这次只能选择作为搭档而不再成为主角，因此，主角候选总数为19种。相对应的，搭档的选择也一口气增加到了21种。

2、追加新剧情。在前作没有交代清楚的一些剧情，将在这次的《空之探险队》中补完。包括关于森林蜥蜴和未来的谜团、胖可丁公会成员在加入公会以前的故事等。

3、出现新地点。在公会与海滩、宝藏镇间的十字路口，会有新的秘密房间出现。至于是否与新的剧情相关还未可知。

目前的消息就是这些，关于《空之探险队》的更多情报，请期待后续报道！

## 口袋电影

### ◆PM电影若干信息

据亚马逊的消息，神奇宝贝美版第11部电影《Giratina and the Sky Warrior》(骑拉蒂纳与冰空的花束美版)的DVD预定于2009年3月21日发售，售价19.98美元，整片时间约为96分钟。

另外，这部电影的日版票房总收入为48亿日元，稳坐2008年度日本电影票房的第四把交椅，可谓是个相当不错的成绩。

2007年9月21日限定发售的神奇宝贝10周年电影(1998-2006)纪念DVD-BOX即将再版。复刻版预定于2009年3月21日发售，至于是否会和第一版那样附赠豪华特典，就不得而知了。




预定于2009年3月4日发售的电影主题曲(1998-2008)合集CD的封入特典确定为68页的豪华小册子。


交友 山东 孟凡吉
不知为何大连的掌机迷特别不容易买到，为何？（邮政……算了我已经无力吐槽了）
男，27岁，大连市软件园东路5号，E-MAIL：jj05061982@hotmail.com

## 口袋妖怪周边

**◆第六家神奇宝贝中心开店**

第六间神奇宝贝中心"神奇宝贝中心札幌店"将在2009年3月于札幌ESTA 9楼开店。神奇宝贝中心是神奇宝贝周边商品的专卖店，自1998年4月25日的神奇宝贝中心东京店开店以来，又相继开办了"神奇宝贝中心大阪店"（1998年11月14日开店）、"神奇宝贝中心名古屋店"（2002年10月11日开店）、"神奇宝贝中心福冈店"（2003年11月1日开店）、"神奇宝贝中心横滨店"（2005年3月5日开店）共5家商店。这次的札幌店相距最晚开店的横滨店，也已经过了4年。

**◆中视开播DP第二季**




TV动画「神奇宝贝钻石＆珍珠」自2月5日起，每周一至周四晚上6点在台湾中国电视台(简称中视）隆重首播!故事紧接第一季，将从塔西奇镇展开，接着是神奇宝贝华丽大赛「随意大会」、银河队及神秘的传说神奇宝贝登场！此外，还有许多新登场的神奇宝贝及原有神奇宝贝的进化型、更激烈的华丽大赛及道馆赛，精彩不容错过！

**◆最多的日本猫的名字是！？**

据调查显示，2008年度，日本人最喜欢给自己的爱猫取名为"モモ"，然后是"クロ"、"ハナ"、"ミュウ"、"ナナ"。是不是看到了个熟悉的名字？对，就是幻之神奇宝贝ミュウ（梦幻）。在2007年的调查中，ミュウ这个名字排名23位，这次突跃指第4位，神奇宝贝的影响力可见一斑。此外，喵喵(ニャース)也有被提及。还有一些猫咪被主人们命名为ネロ。这个名字是否与贵妇猫(エネコロロ)有些渊源呢？）



一虽然实力并不出众，但幽雅猫凭借可爱的外貌和举止博得了不少玩家的喜爱。

## 口袋战术 浅谈优先度在对战中的运用(上)

刚接触对战的玩家可能会发现一个很奇怪的现象，有时自己精灵的速度明显比对方快，但对方却比自己先出招。其实对战中速度并不是决定出招先后的唯一因素，而是取决于另一个因素，那便是优先度。

两精灵出招时先看优先度，优先度越高，代表着能够先手出招，而负优先度则代表着后出手。如果双方使用的技能优先度相同时再看双方的速度来判断哪一方先出招。因为拥有优先度的技能并不多。总共有28招技能拥有优先度。加上一些特殊的道具，如先制之爪，携带此道具时23.4％的几率使用技能时优先度+1。

优先度技能请见表格：

| 技能名称 | 技能属性 | 物理特殊判定 | 威力 | 命中 | PP | 优先度 | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 水流喷射 | 水 | 物理 | 40 | 100 | 20 | 1 | 先制攻击 |
| 冰之砾 | 冰 | 物理 | 40 | 100 | 30 | 1 | 先制攻击 |
| 雪崩 | 冰 | 物理 | 60(120) | 100 | 30 | -4 | 若自身出招前受到伤害，此技能伤害翻倍 |
| 欺骗空间 | 超 | 变化 | —— | —— | 5 | -7 | 5回合之内速度慢的妖怪先出手 |
| 魔装反射 | 超 | 变化 | —— | —— | 15 | 4 | 当回合若受到下降能力或异常的辅助技能，一次性将此效果反弹给对方 |
| 镜面反射 | 超 | 特殊 | —— | 100 | 20 | -5 | 本回合最后受到的特殊伤害双倍返还对手 |
| 偷袭 | 恶 | 物理 | 80 | 100 | 5 | 1 | 比对方先攻击，若对方没有选择攻击技能则此技能使用失败 |
| 抢夺 | 恶 | 变化 | —— | —— | 10 | 4 | 一次性抢夺对方当回合最近使用辅助技能为己方所用 |
| 佯攻 | 普 | 物理 | 50 | 100 | 10 | 2 | 令对方保护/见切无效，对方保护/见切状态下才可使用 |
| 忍耐 | 普 | 变化 | —— | —— | 10 | 3 | 受到致命攻击后HP等于1；连续使用则成功率降低 |
| 跟我来 | 普 | 变化 | —— | —— | 20 | 3 | 2on2中，当回合对方的单体攻击对象全部作用到自身 |
| 帮手 | 普 | 变化 | —— | —— | 20 | 5 | 2on2中，当回合队友的攻击伤害×1.5 |
| 保护 | 普 | 变化 | —— | —— | 10 | 3 | 本回合不受任何技能伤害；连续使用则成功率降低 |
| 吼叫 | 普 | 变化 | —— | 100 | 20 | -6 | 强制对方随机交换 |
| 吹飞 | 普 | 变化 | —— | 100 | 20 | -6 | 强制对方随机交换 |



找个一起玩《仙剑ONLINE》的朋友。
男，21岁，河北省衡水市政府家属院7号楼，QQ：798512250
河北 孙昊洋 交友

| 技能名称 | 技能属性 | 物理特殊判定 | 威力 | 命中 | PP | 优先度 | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 克制 | 普 | 物理 | —— | —— | 10 | 1 | 2回合不能行动，所受伤害第三回合双倍返还 |
| 下马威 | 普 | 物理 | 40 | 100 | 10 | 1 | 100%几率令对方害怕；先制攻击；只能在出场第1回合使用 |
| 电光石火 | 普 | 物理 | 40 | 100 | 30 | 1 | 先制攻击 |
| 神速 | 普 | 威力 | 80 | 100 | 5 | 1 | 先制攻击 |
| 真空波 | 斗 | 特殊 | 40 | 100 | 30 | 1 | 先制攻击 |
| 见切 | 斗 | 变化 | —— | —— | 5 | 3 | 本回合不受任何技能伤害；连续使用则成功率降低 |
| 反击 | 斗 | 物理 | —— | 100 | 20 | -5 | 本回合最后受到的物理伤害双倍返还对手 |
| 音速拳 | 斗 | 物理 | 40 | 100 | 30 | 1 | 先制攻击 |
| 复仇 | 斗 | 物理 | 60(120) | 100 | 10 | -4 | 若自身出招前受到伤害，此技能伤害翻倍 |
| 当身投 | 斗 | 物理 | 70 | —— | 100 | -1 | 后制；必定命中 |
| 气和拳 | 斗 | 物理 | 150 | 100 | 20 | -3 | 当回合内8速准备，-3速攻击，准备期间若自身本体受到伤害，则攻击被打消 |
| 彩色拳 | 钢 | 物理 | 40 | 100 | 30 | 1 | 先制攻击 |
| 影击 | 鬼 | 物理 | 40 | 100 | 30 | 1 | 先制攻击 |

从表格中我们不难发现一些类似的技能例如：水流喷射、冰之砾、偷袭、下马威、电光石火、神速、真空波、音速拳、彩色拳、影击。这些技能的优先度都为1，且大部分技能的威力集中在40上面，少数80的。这些技能其实就是最为常见的先制技能。

先制技能的好处在于无视对方的速度，进行优先攻击。对战中常有对方精灵贫血，想要将对方击倒，可无奈速度没对方快，反而被对方先手杀死的例子。先制技能便很好的弥补了这一点。可能有些人认为，先制技能的威力实在太低，常常会出现无法将对方打死的局面，其实并不这样。

一般本属性使用先制技能较多，例如一些普通系使用电光石火、神速，钢系使用彩色拳等等。本属性给了先制技能1.5倍的威力加成，威力不足也可以由强化技能来弥补，如剑舞。也不排除一些PM使用先制技巧来弥补打击面，例如地面系的顿甲的地震+冰之砾。不少40威力的先制技能还能搭配技师特性来使用。（技师：使用威力在60或以下的技能，进攻时攻击提升为1.5倍。）

会先制技能的技师特性的PM和先制技能：

猫老大、普通、HP65、物攻70、物防60、特攻65、特防65、速度115、可习得：下马威

飞天螳螂、虫+飞、HP70、物攻110、物防80、特攻55、特防80、速度105、可习得：电光石火（同时会剑舞强化）

巨钳螳螂、虫+钢、HP70、物攻130、物防100、特攻55、特防80、速度65、可习得：电光石火、彩色拳（同时会剑舞强化）

画画狗、普通、HP55、物攻20、物防35、特攻20、特防45、速度75、可习得所有先制技能与强化技能

柯波朗、格斗、HP50、物攻95、物防95、特攻35、特防110、速度70、可习得：下马威、电光石火、音速拳、彩色拳（同时会巨大化强化）



双尾猴、普通、HP75、物攻100、物防66、特攻60、特防66、速度115、可习得：下马威

以上这些PM拥有技师特性，且不少物攻较高，配合本系的先制技能以及强化技能威力自然不小。最典型的就是双尾怪兽，一发下马威能打掉胡地82%～96%，CT的话胡地就直接挂了。还有就是钢螳螂，电光石火能打掉三地鼠72%～85%。白金中用彩色拳打的话直接秒杀。这2只PM同时还有不少特效优秀的威力在60以下的技能，配合特性威力自然了得(当然对付大多数满血PM以及不少高耐久PM请不要抱太大希望)。

先制技能不仅可以搭配剑舞等强化机能来使用，也可以搭配莽撞等技能来使用。例如莽撞+冰之烁的猛犸、莽撞+电光石火的天空型态草刺猬、莽撞+电光石火的拉达、莽撞+真空波的火爆猴、莽撞+真空波的快泳蛙、莽撞+电光石火的嘟嘟利、莽撞+真空波的梦幻、莽撞+冰之烁的顿甲、莽撞+电光石火的蜥蜴王、莽撞+电光石火的大王燕等等……

DP中新增了不少先制技能，其中最有看头的莫属冰之砾以及影击这2个先制技能了。前者占着冰属性的优势，打击面非常广阔，同样由于以前RS内的先制技能对鬼系无解，所以影击一出现使用率也不小。

其中能学会冰之砾的PM有：白海狮、大舌贝、乘龙、急冻鸟、信使鸟、顿甲、雪树人、玛牛拉、冰精灵、雪女。

能学会影击的PM有：臭臭泥、阿利多斯、沙奈朵、鬼蝉、勾魂眼、变色龙、诅咒娃娃、梦魔、鬼盆栽、超能哥哥、夜巨人。



交友 广西 廖勇
最近郁闷，不小心把PSP升到官方5.02了……（神电刷吧）
男，16岁，广西桂林市第五中学，QQ：418005433

## 强化与弱化战术实例

**1、龙舞的暴鲤龙**

说起龙舞我想基本上人人都是第一个想到暴鲤龙吧，主要原因就是中等速度，兼顾弱化的威吓特性，以及实用的挑拨技巧反干扰做的相当周到。

从RS时代来看，对付龙舞暴鲤龙你下状态什么的战术全部都是浮云，你只有选择一次次的攻击，盔甲鸟这个能够吹吼的PM，见了暴鲤龙仍然只能够无奈的选择攻击。不过RS时代的挑拨没有当今效果那么优越，因此先读正确的话，还是有机会可以把状态施加出去的。

DP时代的暴鲤龙的战术提高的地方多了，当然削弱的地方也有，但不多。这里就提一下削弱的地方，笔者个人认为是没有了物攻的觉醒飞，少了一些特殊的克制面，从而导致以前其威吓特性下的反制能力低了。同时本系的物攻水的出现，太阳岩这类PM的战术也不可以依靠鲤鱼的泛滥作为自己使用率的证明了。

可以说任何强化战术中，第一个考虑的自然是龙舞暴鲤龙，因为其优越性在任何地方都可能发挥长处，更不用说在游戏中还那么容易得到，不是么?

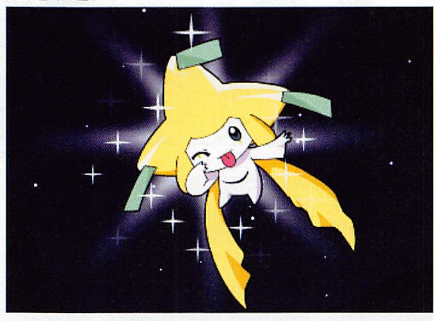
**2、高速移动的合金蟹**

单一依靠高速移动强化的PM在强化战术锋芒的RS时代恐怕也只有其能够算的上是速度强化的典范了，如果不是有本系彗星拳的优秀效果，恐怕高速移动在RS时代仍然处于落寞状态。



不过这招提升物攻的几率虽高达20%，但自己命中就不满，也因此导致这样的强化战术可能控场后被技巧MISS给寒了。不过优越性仍然不可以忽视，一来自己高强的耐久种族能够稳定当前局面，二来净体特性可以防止泛滥的威吓弱化物攻，也似的暴鲤龙在其面前出现数次都是徒劳。

DP时代本系的物攻技巧命中仍然没有得到合理的改善，因此在DP时代这个PM选用高速移动强化反而让人不怎么愿意了，一方面是速度DP时代有专爱围巾的出现，一次高速移动未必治的了本，二来是因为有本系的先制技子弹拳的存在，命中也保险，三来他自己也可以带上专爱围巾去打高速，虽然高的不够彻底，但也足够一用了，也因此DP内高速度对其的必要也是越来越少。



**3、充电光线的吉拉奇**

充电光线大概缺点就是那命中90吧，带上一个放大镜命中正好99，还算比较理想，由于吉拉奇优越的天恩特性，导致使用效果几率超越了100%，也给其强化带来了厚实的战术基础。

本身可以使用冥想强化特攻不算，配合充电光线这种多次强化来说，价值相当大。单纯强化特攻的话也可以很干脆的直接打4攻技巧，保证好速度的有限很容易一路控场到底。保守的打法则可以选择睡觉+梦话的简单Combo来完成多次强化以及回复HP的方法，也算一种比较简单的战术。

**4、冥想的超能女王**

如果说冥想的作用在哪里，那么完全可以从超能女王这里说起，可能就以上的吉拉奇战术来说，完全也可以去纯粹的冥想替身，但是不可以代替是那特性不同。特性在防守上有重大的意义，可能一个吉拉奇会多次被雷精灵等干扰，但超能女王的换装特性可以顶这其十万伏特上，最后还可以利用其回复HP，可谓战术变化莫测。

相对优秀的特耐保证下，冥想一次就需要做到其提神不被通常特攻打破，至于物攻方面，笔者敢说大多物攻PM甚至遇到冥想一次的超能女王都未必敢直接上场，因为贸然上场必然是吃下重磅攻击一下，也就卡比快乐之流敢随便出入，但也不可以忽视其强度。

(文/诺)

游戏单间



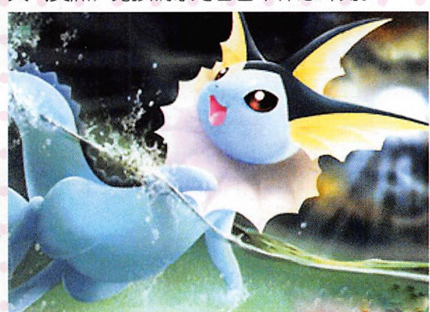

大家好，春节过得怎么样啊？反正可是给我过得舒坦透了——这不，春节都结束了还懒洋洋的，差点就赶不及稿子了（爆）。闲话少说。本次除了精彩战报之外是由Terror同学投稿来的短小说“口袋聊斋”。嘛，虽然说不上有技术含量，不过挺好玩的，大家权当看着玩吧。话说还有一位朋友居然投稿连载漫画来……

□文责/八房、SSPASS
□美编/伟哥

## 大家讲故事之口袋聊斋

### （一）报恩

有一天一个男孩正赶往参加成都联盟大赛的路上，途中经过白银山的时候看到一位老农，天气炎热，男孩请求可否留下休息片刻。



过了一会儿，男孩听到老农的屋内有哀叫声，打听以后得知，屋内关着的是一只调皮的太阳精灵和一只恶作剧水精灵。耕地的时候，水精灵经常跑来发动洪水淹没农田，天气越是炎热的时候，太阳精灵越是喜欢出来使用技能放晴。老农近日请来一位能力高强的精灵训练家将它俩抓了起来，现正用铁锁锁着不能脱身。男孩走近一看果真如此，便向老农说明来意，且愿花钱买来两只精灵。老农见他诚心诚意，便将两个精灵交给他了。

天气稍微凉爽之后，男孩带着太阳精灵和水精灵继续前进了，待走出了一个山头，把太阳精灵和水精灵身上的铁锁解开了，嘱咐一番之后便继续前进了。太阳精灵和水精灵一直跟着男孩身后不舍离去，男孩再三奉劝以后，两只精灵终于离开。

十天后在成都联盟大赛上，男孩轻而易举的打入了决赛，最后的对手是一位青年。哪里知道那位选手在比赛之前居然宣布弃权，男孩成了此次大赛的冠军。

比赛结束以后男孩找到那位青年道谢，没等青年说话，他旁边的伙伴便说，要感谢男孩的救命之恩。男孩疑惑不解，便坐下来跟二人闲聊，得知其中一个姓光，另外一个姓澈。待男孩起身告别之际，光、澈二人突然转身，变做粉，蓝两道清烟消失了。

### （二）饭匙蛇

芳缘地区流星瀑布深处有一隐蔽的洞穴，平日通往洞穴的小路被石头挡住不能进去，有天傍晚来了一个带着隆隆岩的汉子，不由分说便让隆隆岩撞碎了石头，并扬言说他就是这里的主人了。

洞里到处布满蜘蛛网，还有一股腥臭味，汉子也不整理，直接倒在地上就睡了。半夜醒来忽然听到外面有磨刀的声音，睡意朦胧的汉子走出去一看，见到一个弓腰驼背的老妇人正看着一个小孩磨刀，便问道：“你在做什么？”

老妇人回答：“我的大门被人砸了，房子被人抢了，我在磨刀准备回去报仇。”汉子自报奋勇要给老妇人主持公道，老妇人跟小孩走到他面前说：“你怎么主持？”

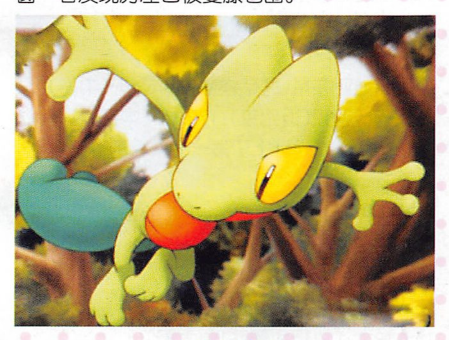



交友 北京 韩读者
偶尔也登一下汉化的情报吧，不然我都没游戏玩了。
男，13岁，北京市宣武区江建行北里3-3-2-501

说话间老妇人和小孩的面部变成了蛇样，渐渐的全身退化成了蛇形，双腿并在一起成了一个菜刀模样的尾巴，汉子惊吓的大叫一声顺着小路下山去了。

### （三）木守宫

有一所房屋，房主失踪多年，院子里长满了杂草。一天夜里，房屋突然着起了大火，邻家养龟人放出三只水箭龟出来救火，大伙扑灭三日以后来了几个青年男女，说是买下了这栋旧房。当天夜里邻家喧闹之声极其吵耳，养龟人便前去探望，一方面请他们早点歇息，另一方面能让自己睡个好觉。他前去扣门，发现大门没锁便直接推门而入，哪里知道这里已经是绿草丛生，草丛中一些足有膝高的木守宫正窜来窜去的狂欢。养龟人吓得转身而去，第二天便带了村子里一伙人来消除祸害，大火一点燃，便听到一阵尖叫声，一群木守宫狼狈而逃。养龟人这才安心，当天夜里梦到院子里草木丛生，早晨醒来发现自己的屋内漆黑，光线不足，开窗一看发现房屋已被蔓藤包围。



### （四）梦境

一个青年住在海边一所大房子里，一日夜里梦到一个个头比常见的波波还要小的波波，惊奇的是波波开口说话了："海那边的天空，同样的位置住着一个跟你很像的人，连名字都差不多，你应该去拜访。"

青年醒来以后顿时感到这个梦非同寻常，没有跟友人商议便骑着自己的水系精灵渡海前进了，三日后到达了另外一个海滩，这里天空异常蔚蓝，海边确实如梦中的波波所说的那样有一座房子。

敲门后屋内人问道："谁在外面？"青年回答："在海那边特地来拜访的。""请进。"待青年进去以后发现屋内的青年跟自己十分相像，打听了名字以后发现正如梦中波波所说，一点不假。

两人席地而坐一聊就是一个日落，都有种似曾相识的感觉。几日后青年与这位友人再三告别后便坦荡地渡海回去了。

### （五）三尾

某日府上里来了一个自称在战场上救过府门老爷命的无赖，在府上混吃混喝，吃府上的、喝府上的不说，还每日破口大骂。府门老爷想给他一些银两让他回家，于是派人去说理。但凡是过来劝阻的人都被骂回去了。屋檐上有个鸟窝，经常看到一只傲骨燕飞来飞去，偶尔还会有一只狃拉爬到屋檐上跟傲骨燕谈话，只是没人能听得懂便是。一日鸟窝里掉下来了一枚鸟蛋，幸亏一个仆人接住了鸟蛋，但却不知道怎么把它送回到屋檐上去。恰好狃拉从树上跳下来，接过了鸟蛋，跳上了屋檐还给了傲骨燕以后便离开了。

府上那个无赖还是每日破口大骂，今天又开始了，屋顶上的傲骨燕听到以后飞远了。第二天府上来了一个访客说是有办法治服那个无赖，府门老爷马上令人请他进来。

那个年轻人坐在无赖的房间里，任凭无赖怎么破口大骂，年轻人就是闭目什么都不说。府门老爷以为他是来骗钱的，不信任他，但也没有理会。待无赖骂了几个时辰之后似乎自觉没趣，顿时脸涨得通红，抓起随身的包袱就走了。府门老爷大喜，派人送来银两感谢，年轻人说，你应该感谢屋檐上的燕子。说完以后身上一阵清烟，年轻人变成了一只长着三条尾巴的狃拉头也不回的冲着屋外跑去了。人们这才知道，越是在意那些无赖，他们就越是得意忘形的道理。

## 精彩战报评析

### 力量与技巧——进攻中的两朵奇葩

一直以来，能四两拨千斤的角色的人气都不会低，而力大无脑则只能被扣上傻大粗的帽子。但力量才是战斗的基本，技巧只是境界的升华。但是力量大多是天生的，技巧却可以通过后天训练来掌握。技巧始终无法超越力量，这也是为什么拳击都要按体重分级别——PM对战也是如此。虽然把各项技能运用得炉火纯青是高手的标志，但战斗瞬息万变，以人力实在难以全盘掌握，只有力量才是立足的根本。下面笔者就以一个战例来诠释力量的真谛。

好人队：双尾猴，盔甲鸟，斗笠菇，耿鬼，幸福蛋，超能斗士；

坏人队：大胖翁，天蝎王，诅咒娃娃，水狗王，卡比兽，豪火猴

赛前预测：好人队中除了传统的鸟蛋组合，四名靠辅助技能吃饭的攻击手一字排开；而坏人队中除了天蝎王个个都是非砖头则专围，在一对一的时候占据优势，但除了没什么专职的盾牌且没有队医的坏人该如何应对好人刁蛮的非常规攻击呢？

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

战斗开始！
可选规则：PP上限提升
好人放出了双尾猴(双尾猴)！
坏人放出了大胖翁(大胖翁)！
坏人的大胖翁的威吓特性发动了！
好人的双尾猴物攻下降！

**开局很普通，双方互相试探，用盾牌逼下对方攻击手后都抽空撒了一把钉子。坏人随后换上了重炮手水狗王。**

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

**PART1：**

开始回合 #4

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

好人收回了钢鸟(钢鸟)！
好人换上了蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠)！

**但水狗王实在无法阻止抗性优秀的蘑菇袋鼠的登场。**

蘑菇袋鼠受到了隐蔽沙砾的伤害

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

坏人的水狗王使用了攀瀑！
这不是很有效...
(对好人的蘑菇袋鼠造成132伤害)

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

好人的蘑菇袋鼠的剧毒珠使它中毒了！
结束回合 #4
好人的蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠)：114 HP(中毒)
坏人的水狗王(水狗王)：383 HP

**于是，水狗王壮着胆子赚了对手一个替身后只能退场。**

开始回合 #6

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

坏人收回了水狗王(水狗王)！
坏人换上了诅咒鬼(诅咒鬼)！

**别看诅咒鬼的耐久比耿鬼好不了多少，本局中它可是承担了很大的防守任务。**

诅咒鬼受到了隐蔽沙砾的伤害

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

好人的蘑菇袋鼠使用了蘑菇孢子！
坏人的诅咒鬼的不眠特性无法被催眠

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

好人的蘑菇袋鼠的毒疗特性使它回复了HP！
结束回合 #6
好人的蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠)：113 HP(中毒)
坏人的诅咒鬼(诅咒鬼)：291 HP
开始回合 #7

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

好人的蘑菇袋鼠使用了雷电拳！
(对坏人的诅咒鬼造成121伤害)

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

坏人的诅咒鬼使用了戏法！
诅咒鬼和好人的蘑菇袋鼠交换了道具！
坏人的诅咒鬼得到了剧毒珠！
蘑菇袋鼠得到了专爱围巾！

**主线任务达成。至此残血加带上了专围的蘑菇袋鼠可以跑去被马里奥踩了。**

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

好人的蘑菇袋鼠的毒疗特性使它回复了HP！
坏人的诅咒鬼的剧毒珠使它中毒了！
结束回合 #7
好人的蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠)：145 HP(中毒)
坏人的诅咒鬼(诅咒鬼)：170 HP(中毒)

**随后，好人遣上了另一个难缠的对手。**

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

**PART2：**

开始回合 #10

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

坏人收回了水狗王(水狗王)！
坏人换上了巨钳天蝎(巨钳天蝎)！
巨钳天蝎受到了隐蔽沙砾的伤害

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

好人的超能斗士使用了鬼火！
坏人的巨钳天蝎烧伤了！

**超能GG果然不好对付，用靠物攻吃饭的巨钳天蝎被烧伤的代价终于获悉了它的类型。**

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

坏人的巨钳天蝎的剩饭使它回复了HP！
坏人的巨钳天蝎烧伤了！
结束回合 #10
好人的超能斗士(超能斗士)：278 HP
坏人的巨钳天蝎(巨钳天蝎)：258 HP(烧伤)
目前还有83秒的等待行动时间
开始回合 #11

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇


交友 上海 倪大强
我希望有个专门展示模型的板块！（呃，这个嘛……）
男，17岁，上海市嘉定区1315弄47号，QQ：554616974

坏人收回了巨钳天蝎(巨钳天蝎)!
坏人换上了大胖翁(大胖翁)!

**被烧伤的巨钳天蝎已有些力不从心，趁对方还没强化多少的时候要当机立断。**

大胖翁受到了隐蔽沙砾的伤害
坏人的大胖翁的威吓特性发动了!
好人的超能斗士物攻下降!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
好人的超能斗士使用了巨大化!
好人的超能斗士物攻提升!
好人的超能斗士物防提升!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
结束回合 #11
好人的超能斗士(超能斗士):278 HP
坏人的大胖翁(大胖翁):234 HP
开始回合 #12
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
好人收回了超能斗士(超能斗士)!
好人换上了钢鸟(钢鸟)!
钢鸟受到了隐蔽沙砾的伤害
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
坏人的大胖翁使用了蜻蜓返!

**力量并不意味着蛮干，即使有钉子，不该攻的时候绝对不要攻。**

这不是很有效...
(对好人的钢鸟造成12伤害)
坏人收回了大胖翁(大胖翁)!
坏人换上了孙悟空(孙悟空)!
孙悟空受到了隐蔽沙砾的伤害
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
好人的钢鸟的剩饭使它回复了HP!
结束回合 #12
好人的钢鸟(钢鸟):300 HP
坏人的孙悟空(孙悟空):258 HP
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

**PART3:**

**在强攻手先登场的情况下，唯一的技巧只能是——割肉……为了保存战力和削弱对手，好人接连炮灰了蘑菇袋鼠和盔甲鸟，但拜它们所赐，连续强推对手之后的孙悟空也只剩76HP了。**

开始回合 #19
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
好人的双尾猴使用了追击!

**漂亮的一击！此时的孙悟空是万万接不下一记下马威的，好人借此机会发动奇袭，孙悟空无法再次上场了。**

这不是很有效...
(对坏人的孙悟空造成49伤害)
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
坏人收回了孙悟空(孙悟空)!
坏人换上了大胖翁(大胖翁)!
大胖翁受到了隐蔽沙砾的伤害
坏人的大胖翁的威吓特性发动了!
好人的双尾猴物攻下降!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
结束回合 #19
好人的双尾猴(双尾猴):220 HP
坏人的大胖翁(大胖翁):156 HP

**虽然这一回合好人技巧占优，但另一物攻手大胖翁登场后，好人的前途依然艰险。**

开始回合 #20
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
好人收回了双尾猴(双尾猴)!
好人换上了快乐蛋(快乐蛋)!

**无奈之下好人欲故技重施，用血牛快乐硬接战鸟来消耗对手，但怕钉子的大胖翁岂肯轻易挥霍生命。**

快乐蛋受到了隐蔽沙砾的伤害
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
坏人的大胖翁使用了近身拳击!
这非常有效!
会心一击
(对好人的快乐蛋造成716伤害)
好人的快乐蛋倒下了!
坏人的大胖翁物防下降!
坏人的大胖翁特防下降!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
好人收回了快乐蛋(快乐蛋)!
好人换上了耿鬼(耿鬼)!
耿鬼受到了隐蔽沙砾的伤害
结束回合 #21
好人的耿鬼(耿鬼):284 HP
坏人的大胖翁(大胖翁):156 HP

随后超能GG和灭亡歌耿鬼欲做困兽之斗，但被专爱卡比和专围大胖翁轻松收拾。在压倒性的力量面前，技巧显得有些多余。最终还是好人为这场战斗买了单。自从专爱系列诞生以来，其摧枯拉朽的威力一直令人垂涎。只要运用时配合智慧，力量的优势是明显的——起码在口袋妖怪中是如此。当然这并没有忽视技巧的意思，但我们在组队时，一定要充分考虑力量与技巧的搭配。



希望交到一些懂游戏制作的朋友们。（去GAMERES去看看？）
男，23岁，北京市朝阳区华威西里55号，QQ：174824859
北京 徐绗
问答




□文/一揞黄土 □责编/八房 □美编/伟哥



## 1 《太阳》结婚系统、事件详解



（接上期）

### —— 莉莉爱情事件一览 ——

**1、明日の准备**

爱情度要求：紫心10000以上

时间：6：00—8：59（雨）

地点：莉莉宅

选项：1、…これかな？：莉莉爱情度+2000

2、明日のことはわからないよ：莉莉爱情度—2000

**2、アイドル・リリー**

爱情度要求：蓝心20000以上

时间：19：00—20：59（雨）

地点：咖啡屋

选项：1、ずっとこの島でくらそうよ：莉莉爱情度—2000

2、みかえしてやろうよ：莉莉爱情度+3000

**3、リリーのお歌**

爱情度要求：绿心30000以上

时间：9：00—11：59（晴）

地点：双叶岛

选项：1、わかつた、歌うよ：莉莉爱情度+2000

2、…やっぱり耻ずかしいよ：莉莉爱情度—2000

**4、リリーとおでかけ**

爱情度要求：黄心40000以上

时间：10：00—16：59（晴）

地点：进入主角自宅

选项：1、行く：莉莉爱情度+2000

2、行かない：莉莉爱情度—2000

**朱莉亚（ジュリア）追求攻略**

| 状况 | | AM | | | | | | PM | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 独身 | 晴阴 | 广场岛 | | | 动物屋 | | | | 双叶岛 | | | | 若叶岛 | | | 动物屋 | | | |
| | 雨雪 | 动物屋 | | | | | | 咖啡屋 | | | 动物屋 | | | | | | | | |
| 与主角结婚后 | 孩子长大前 | 自宅 | | | | | | | | 动物屋 | | | 自宅 | | | | | | |
| | 晴阴（孩子长大后） | 自宅 | | | | | | | | 双叶岛 | | | | 自宅 | | | | | |
| | 雨雪（孩子长大后） | 自宅 | | | | | | | | 动物屋 | | | | 自宅 | | | | | |
| 情敌结婚 | 晴阴 | 出货宅 | | | 动物屋 | | | | 双叶岛 | | 若叶岛 | | | | | 出货宅 | | | |
| | 雨雪 | 出货宅 | | | 动物屋 | | | 咖啡店 | | | 出货宅 | | | | | | | | |



生日：春6日

最喜欢的物品：极上ヨーグルト

推荐礼物：宠物饲料、酸奶

喜欢的动物：狗、猫

追求难度：★☆☆☆☆

本作最易追求的MM，宠物饲料10G一个，动物屋里买，酸奶只要养了牛也可以轻松做出来（料理之一，或用酸奶制造机生产）。虽然自幼失去了父亲，和母亲相依为命，却意外的非常活泼坚强，也许是与她那位同样非常开朗的母亲有关，可惜料理手艺与矿石镇的卡莲有的拼……

### —— 爱情事件一览 ——



交友 四川 余晓阳 我现在才发觉原来马里奥与路易RPG2如此好玩。(3和1也都不错)
男，21岁，重庆市湖中区解放西路重庆日报社，QQ：303458131














### 1、ジュリアの手料理

爱情度要求：紫心10000以上

时间：ジュリア在家时

地点：动物屋

选项：1、まだ大丈夫じゃないか?：朱莉亚爱情度−2000

2、手伝ってあげるよ！：朱莉亚爱情度+2000，玛莎露好感度+1000

### 2、闻こえる声

爱情度要求：蓝心20000以上

时间：9：00—12：59（晴）

地点：动物屋

其他要求：玛莎露在动物屋内

选项：1、もちろん！：朱莉亚爱情度+2000，玛莎露好感度+1000

2、气のせいだよ、やっぱり：朱莉亚爱情度−2000

### 3、やるべきこと

爱情度要求：绿心30000以上

时间：17：00—19：59（晴）

地点：从双叶岛走向若叶岛

选项：1、…そうだね：朱莉亚爱情度−2000

2、そんなことないよ：朱莉亚爱情度+2000

### 4、ジュリアとおでかけ

爱情度要求：黄心40000以上

时间：10：00—16：59（晴）

地点：进入主角自宅

选项：1、行く：朱莉亚爱情度+2000

2、行かない：朱莉亚爱情度−2000




## 魔女（魔女さま）追求攻略

| 状况 | | AM | | | | | | PM | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 独身 | 晴阴 | 魔女宅 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 雨雪 | 魔女宅 | | | | | | | | | | | | 神之岛 | | | 魔女宅 | | |
| 与主角结婚后 | 孩子长大前 | 自宅 | | | | | | | 魔女宅 | | | 自宅 | | | | | | | |
| | 晴阴（孩子长大后） | 自宅 | | | | | | | 神之岛 | | | | | 自宅 | | | | | |
| | 雨雪（孩子长大后） | 自宅 | | | | | | | 魔女宅 | | | | | 自宅 | | | | | |



生日：冬29日

最喜欢的物品：虹カレー

推荐礼物：各种药草

喜欢的动物：猫、猴子

登场条件：魔女岛浮起2天后进入魔女宅

追求难度：★★★★☆

作为男主角版，最先推荐升起的小岛之一就是魔女和女神岛，不仅能迅速获得两颗太阳石，也会同时登场两位美女候补，其中之一就是魔女。她的追求难度在于天气要求全部是雨天，包括最后的约会事件，所以如果遇到了雨天就赶紧触发她的事件吧，注意避开村民的普通事件。

## —— 爱情事件一览 ——

### 1、魔法の本

爱情度要求：紫心10000以上

时间：6：00—13：59（雨）

地点：魔女宅

选项：1、おもしろそうだね!：魔女爱情度+2000

2、クマちゃんだらけじゃないか：魔女爱情度−2000

### 2、魔女の药

爱情度要求：蓝心20000以上

时间：6：00—13：59（雨）

地点：魔女宅

选项：1、话のつづきを闻く：魔女爱情度+2000



2、话のつづきを闻かない：魔女爱情度−2000

**3、魔女とオオカミ**

爱情度要求：绿心30000以上

时间：6：00−13：59（雨）

地点：魔女宅

选项：1、ウソをついたオオカミが悪い!：魔女爱情度+2000

2、それはやりすぎなんじゃ…：魔女爱情度−2000

**4、魔女さまとおでかけ**

爱情度要求：黄心40000以上

时间：10：00−16：59（雨）

地点：进入主角自宅

选项：1、お出かけする：魔女爱情度+2000

2、お出かけしたくない：魔女爱情度−2000




↑喜欢雨天的诸位会不会连带着喜欢魔女MM呢？无论怎么说，她算是最难追求的女孩之一了。

**艾利拉（アリエラ）追求攻略**

| 状况 | AM | | | | | | | PM | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 晴阴 | 教会 | | | | 神之岛 | | | 教会 | | | | | | | | | | |
| 雨雪 | 教会 | | | | | | | | | | | | | | | | | |



生日：冬17日

最喜欢的物品：アイスクリーム

推荐礼物：羊羹、蛋糕

登场条件：女神岛浮起2天后进入教会

追求难度：★★☆☆☆

前作大人气的修女MM，本作总算有了她的爱情故事，追求的难度也不高，开启火山岛后每天浇灭熔岩得到的羊羹她就很喜欢。但是，她没有最后的黄心邀约事件，取而代之的是求婚被拒事件！




↑虽然此次修女mm也是攻略对象之一，但修女作为女神永远的新娘，是不会和主角有结果的（泪目）。

## —— 爱情事件一览 ——

**1、すてきなひと**

爱情度要求：紫心15000以上

时间：除10：00−12：59（晴）

地点：教会




其他要求：女神好感度15000以上

选项：1、女神さまはステキです:艾利拉爱情度无变化

2、アリエラもステキです：艾利拉爱情度+2000

**2、牧场のお仕事**

爱情度要求：绿心35000以上

时间：除10：00−12：59（晴）

地点：教会

其他要求：女神好感度35000以上

选项：1、そのとおり！：艾利拉爱情度+2000

2、つかれる仕事だよ…：艾利拉爱情度−2000

**3、アリエラと女神さま**

爱情度要求：橙心55000以上

时间：除10：00−12：59（晴）

地点：教会

其他要求：女神好感度55000以上



交友 天津 孙恺
大家在新的一年要努力哦，面对困难也不要放弃啊！加油！
男，16岁，天津市和平区云南路，森淼清华园A座3门，QQ：1036780073



选项：1、行く！：艾利拉爱情度+2000

2、行かない：艾利拉爱情度－2000

**4、青い羽根をきみに**

爱情度要求：红心60000以上

时间地点：不限

其他要求：1、完成所有结婚条件

2、将青色羽毛送给艾利拉

结局：很可惜，修女是已经嫁给神灵的人，因此收到艾利拉亲赠好人卡一张。

## 睡莲（スイレン）追求攻略

| 状况 | | AM | | | | | | PM | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 独身 | 晴阴 | 宿屋房间 | | | | 火山岛 | | | | 若叶岛 | | | 餐厅 | | | 宿屋房间 | | | |
| | 雨雪 | 咖啡店 | | | 宿屋房间 | | | | 双叶岛 | | | | 火山岛 | | | | 宿屋房间 | | |
| 与主角结婚后 | 孩子长大前 | 自宅 | | | | | | | | 双叶岛 | | | 自宅 | | | | | | |
| | 晴阴（孩子长大后） | 自宅 | | | | | | | | 火山岛 | | | | 自宅 | | | | | |
| | 雨雪（孩子长大后） | 自宅 | | | | | | | | 咖啡店 | | | | 自宅 | | | | | |
| 情敌结婚 | 晴阴 | 船房间 | | | 大船 | | 火山岛 | | | | 广场岛 | | | | 大船 | | 船房间 | | |
| | 雨雪 | 船房间 | | | | | 咖啡店 | | | 若叶岛 | | | | 大船 | | | 船房间 | | |



生日：夏10日

最喜欢的物品：かいぞくの宝

喜好物：金、红色奇幻草

喜欢的动物：狗、猫、麻雀、兔子、猴子

登场条件：火山岛浮起2天后前往广场岛结识她

追求难度：★★★★☆

来自异国的财宝猎人，幼年非常贫穷，长大后为了追寻各种埋藏在地下的财宝而周游世界，梦想有一天能住在有100个佣人的超大豪宅中。她的追求难度在于礼物的取得，无论是金矿石还是红色奇幻草都属于比较稀有的物品。最很容易找到的礼物——百万券，想来也没几个人舍得买来送给她……

ワタシは今日もお宝探しヨ。
マルクも、
鉱石探しに来たネ？
スイレン

↑追求睡莲花销比其他人要多不少……还是稳步展开攻势，让时间来培养双方的感情吧。

## —— 爱情事件一览 ——

**1、トレジャーハンター・スイレン**

爱情度要求：紫心10000以上

时间：10：00－13：59（晴）

地点：火山岛

选项：1、手伝ってあげる：睡莲爱情度+2000



2、もう归ります：睡莲爱情度－2000

**2、お宝のニオイ**

爱情度要求：蓝心20000以上

时间：13：00－16：59（雨）

地点：从若叶岛走进双叶岛

选项：1、闻いてあげる：睡莲爱情度+3000

2、闻いてあげない：睡莲爱情度－2000

**3、旅のあいぼう**【色字】

爱情度要求：绿心30000以上

时间：睡莲在宿屋房间内时

地点：宿屋房间内

选项：1、うん、へんだね：睡莲爱情度－2000

2、大切なものなの？：睡莲爱情度+3000

**4、スイレンとおでかけ**

爱情度要求：黄心40000以上

时间：10：00－16：59（晴）

地点：进入主角自宅

选项：1、行く：睡莲爱情度+2000

2、行かない：睡莲爱情度－2000




狩人营地图区征稿开始,如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活,那就来给我们投稿,分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可,投稿方式请见“紧急任务”下方,希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武



## 翔武的狩猎日记



### 本期狩猎发现



好，本期的发现是……我的高达vs高达通信对战击坠数不知不觉到了7000了，我不知道这算不算本期的狩猎发现。虽然游戏和狩猎无关，但是算是准备玩怪物猎人狩猎前发现的，姑且算了吧。高达VS高达这游戏很好玩，有机会大家来盟区网通区来打。




自从家里的无线网卡出了点小问题之后，就再也没打过什么新出的下载任务了。原来一个朋友玩着玩着没兴趣了，游戏就删了，枉费我之前还特意新开一档重新开荒跟他玩啊。不过最近又有一个朋友刚玩怪物猎人，于是我又新开了一个存档来和他打，还是觉得慢慢开荒是最有意思的，希望他能一直玩下去啊。

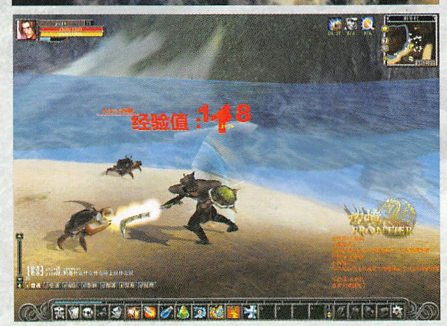
在盟区上认识了几个读者，不过和他们都没玩过，gsanppg算是和我联系稍微多一点的。不过最近被她吐槽了……主要是最近一段时间玩《高达VS高达》太多了，或者说基本上一上盟区就和几个朋友一起去2V2，最近这个太流行了，虽然说没怪物猎人玩得人那么多，但是和怪物猎人相比，这个算是竞技对抗类型的，也属于我喜欢的范围之内。不过就像你说的那样，就算是有女生在玩，但是也没有怪物猎人的吸引那么大。估计是和这竞技类型有关，虽然可以两人合作，但是4人打起来肯定是要分个输赢，不想怪物猎人那样。

回到怪物猎人的话题上，我的朋友最近在盟区猎人区当活雷锋帮别人过任务，结果被一个新人说水平不高，和昨天带他过任务的相比差远了。我觉得这太没道理了，身为新人，别人好心帮你，你既然接受就不应该说什么了，再有这个游戏需要的是配合,不是个人英雄主义。就算不高也好歹帮你把任务过去了，顶多差距就在完成的时间上，和猫车的次数上。这种行为真是不可取啊，大家玩猎人一定要和谐，不要搞个人主义……

gsanppg给了我一些她狩猎时的图片，我觉得挺有意思，大家可以到边上贴图版看看，如果自己有什么有意思贴图也可以投给我们。

最后给大家看一个国产网游《边境》，太山寨了，我不寒而栗。






问答 云南 李毅夫
愿交天下游戏友。
男，15岁，云南省瑞丽市政府家属区，QQ743378032


# 营地贴图版





↑这幅图片是本小姐特制图案——等边三角形。




↑这种都死在土里的巧事是不会再有啦。



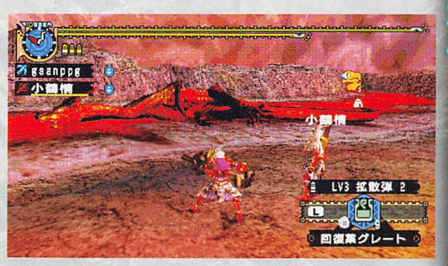

↑迅龙的眼睛还真是够可爱的啊。




↑难道烤鱼也会用地图炮?




↑这一刻，祖龙全身都燃烧起来啦。




↑辛苦打完红黑龙之后没有一处是可以剥取的，它躺在炎浆里，我痛在心里。

## [紧急任务]

### 狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

**任务等级：**★★★★★★★

**限制时间：**长期有效

**委托人：**重归营地的翔武

**委托内容：**当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

**成功条件：**无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

**投稿指定地：**pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

**特别备注：**MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

游戏单间

对那位被摔机的同学深表同情。
男，16岁，江西省南昌市中山西路66号，QQ252173708
江西 汤易宁 问答



# 锤杀G级黑狼鸟

招指算算MHP2G也发售近一年了，说起MH系列，我第一次还是在同学的带动下接触的呢，玩的第一作是MHP2，07年10月份开始的狩猎生活（也许你们会比较惊讶，小女生怎么会玩这个游戏呢，但是这个游戏就是有魅力，你看龙宝儿MM不是也玩嘛）。当时MHP2就没有认真的去玩，不去逛论坛了解游戏的方方面面，技术当然也就很烂，宿舍里姐妹3个人都是瞎玩，女生的游戏本来就水平不高嘛。到后来出的2G在PSP上着实是火了一把（我现在就很期待MHP3呢，WII我是不会买的，本小姐不玩电视游戏，只从事掌机的方方面面），各网站的论坛上都有MH的讨论专区，然后就到处逛呗，看人家高手的视频、心得；技术也就渐渐上去了，比MHP2时代的技术要好很多呢（不过仍然很烂的说）。在大学里除去上课、自习和休息的时间（习还是要学的呢，不能玩物丧志呀！），宿舍几个人几乎没事就会玩2G，后来连称号几乎都刷全了，现在回忆起来还真是一段很愉快的历程呢，下面言归正传。



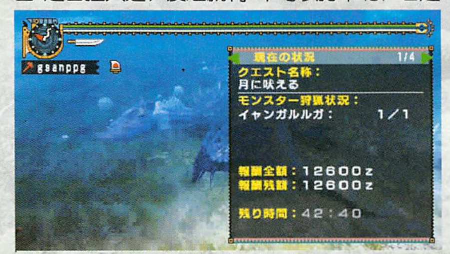

一提到黑狼鸟，大家就会说它是雌火龙的缩小版，不论是招式还是动作都是差不多的，而且它体积小，攻击范围要比雌火龙小，应该不是很难打的，但是一旦打过它就会发现它和雌火龙是完全不一样的呢，小看它会死得很惨的。它攻击速度快、攻击力高、身体坚硬，全身大部分位置都弹刀，另外脾气也是不怎么好，总是爱怒。G级的黑狼鸟血量不少，大概有7000多吧，最要命的是它的攻击方式无里头，没有什么规律。这些都是黑狼鸟强大的重要因素，可以说黑狼鸟是鸟龙种类里面最强的怪物。

这次打的任务是独耳黑狼鸟，耗时7分20秒。选用的武器是锤子，一来锤子单发攻击力高；二来锤子有不少招式可以无视黑狼鸟的肉质，不会出现弹刀的动作；锤子还可以砸晕怪物，争取更多的攻击时机。但是锤子是一种高风险、高回报的武器，虽然攻击力高，但是攻击之后的硬直动作大，持续时间又长，所以掌握好攻击时机是成功的关键。我用的是沙狮子锤并配的祖龙Z套装（我承认我喜欢攻击力UP【大】），套装全部配名人珠和仙人珠，配出见切+2、真打、伤害回复速度+1和不运(没有什么用的技能)。见切+2可以抵消沙狮子锤的负会心率并使其变为15%的会心率，使攻击输出相对稳定一些。




任务开始后独耳狼鸟会出现在4区,而猎人会在营地、2区、7区和4区随机选择一处落脚,我打这个任务的次数不少，随机到2区的次数倒是不少。无论在哪个区请务必迅速到达4区,这家伙会乱换区的,可以扔染色球来定位。不过要先扔闪光弹吸引其注意力,不然它很有可能染色之后却没有看到猎人就飞走了而耽误任务时间。

打黑狼鸟时推荐随时蓄力，等待它出现攻击破绽后出大地一击。根据杂志第110期的武器动作威力列表可知：大地一击第二下动作威力76，气绝值30，而回旋攻击（俗称“转转乐”）最后一下“本垒打”动作威力100，气绝值45（和纵振3连击的最后一下是一样的），因此推荐用本垒打和纵振3连击的最后一下来攻击，当然纵振3连击第一下（动作威力52，气绝值10）也可以在黑狼鸟转头时使用，然后迅速翻滚躲掉接下来的攻击。黑狼鸟第一次气绝值不高,集中打头几下就眩晕了,这期间可以用两次纵振3连击。之前如果它没有被打怒，待其起身之后可以再次出3连击撞大运，没准就有1下可以打中呢，若之





交友 江苏 李佳伟 我想交一个和我家比较近的朋友。
男，12岁，江苏省南京市标营，QQ642459720

前剩下的耳朵没有破，只要这次3连打中可以再次出现硬直并破耳。黑狼鸟在“龙车”和吐火球时过后都是转转乐和纵振3连击的好时机，它的龙车的威力一般，所以只要保持一定的血量就不用担心被龙车秒掉，但是倒挂金钩和吐火球威力却很大，尽量不要被这两招打中，尤其是倒钩，可以中毒。有时龙车中途也会连个倒钩，非常的阴险。它也经常出连续啄人的动作，此时可以蓄力走位到它一侧，然后出大地一击仍然可以在它转头后打中头部。另外黑狼鸟在愤怒状态下也会经常快速跃到猎人之前所在的位置连续啄人，此后它出招有很大的机率是后退倒钩，所以此时可以安心磨刀、吃药。它在4区的时间不短，如果运气好，锤头次数足够多的话可以眩晕3次呢，随着眩晕次数的增加，气绝上限值变高，也越来越难眩晕了，而且积攒的眩晕值会随时间下降的，所以不能放过每一个增加眩晕值的机会。在砸晕黑狼鸟倒地后应立刻判断猎人和它倒地的距离，不是很远的话在第一次3连之前可以增加一个横振（动作威力15，气绝值18）来积攒眩晕值。换区后它一般会去7区，此时猎人也要迅速进入7区，因为如果进晚了它很有可能会再次换区造成时间的浪费。在







这个区可以再次砸晕黑狼鸟，之后再补几次攻击就会然后迎来任务的胜利（更加具体的黑狼鸟的招数破解可以参考杂志第112期的猎人Raww所写的文章）。

补充一下：这个任务的几个主要作战区域都有爬虫干扰，会打断处于蓄力状态的猎人并造成小硬直，极有可能会被“活泼”的黑狼鸟连招连到死，这点要尤为注意。任务全程只需眩晕4次它的血量就不会很多了，沙狮子锤虽然攻击力高但紫色斩味长度太短且是负会心，需要用额外的技能抵消，推荐用角王锤，攻击力并没有低多少，斩味和会心都不错的。有人会说打黑狼鸟还需要耳栓这个技能，这个就要根据需要来配了，没有耳栓确实可能会被吼到而中招，不过它吼叫之前会有明显的威吓动作，猎人可以跑远一些，另外一个就是向后飞时会吼叫，不过如果距离它很近的话会被它翅膀产生的风压压住而中断捂耳朵的动作（随后产生受风压的动作硬直时间不长）。此外黑狼鸟的吼叫判定时间不长，要是技术过硬，可以无回避技能翻滚躲掉它的吼叫，也可以考虑配个集中技能，对锤子来说很实用的。

■文/gsanppg

游戏单间

## 锤VS集会所上位霸龙



是否还有许多想开HR7却卡在霸龙任务一个劲儿愁眉苦脸的猎人？

也是否有许多在村霸龙任务喝完几乎所有的药决定放弃但却看见霸龙边瘸走边吼叫时兴奋不已，然后上前拼命K死霸龙这样勉强过去却对集会所的多血霸龙犹望而兴叹般不想再尝试挑战的猎人呢？

答：肯定有。

现在我就来介绍如何较快速不用嗑太多药的锤VS霸龙技巧。

首先，装备：（由于笔者觉得配装备太累，就用了一些攻防不太高的垃圾装备。）蝴蝶（甲



虫）上位一套，不加珠，发动技能：回避性能+2，异常状态时攻up，寒耐性down小（可无视）。武器就用电龙之锤（匠不用加，绿斩都赊锤不误）。怎么样？这样的装备几乎不费力就能做出，而且还

想结交漫友!强烈支持翔武，因为我也是一个OP饭!
男，16岁，新疆省乌鲁木齐市扬子江路红十月小区，邮编830000
新疆 刘番 问答

实用。道具：回复药、回复药G、蜂蜜、四个符爪、闪光玉×5、鬼人、硬化药G和药丸带满、冷饮×5、强走药G、音爆弹×10、砥石10个左右、肉×10、秘药×2、古代秘药。下面就可以上路了。



霸龙的攻击方式有6种，见招拆招才重要，所以我分解招式，一一详解：

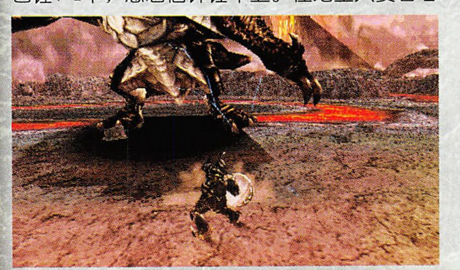
1、（巨）龙车：这招十分烦人，跟随性和判定都巨大，（身子大，没办法），看见它从遥远的地方爬过来，如果前面没吃强走G，几乎必中。如果有强走效果，就赶快往地图上下两个有点大的地方跑，前提是霸龙离你还远，如果当它离你不远时，你就朝着与它成45°角的方向面向它加速跑，快碰到的时候飞扑就行，这和躲小崩的地下突进差不多。

如果本来它离你就较近，你就与它成90°加速跑，一般不用飞扑就能躲过。

2、大咆哮：这招容易和泰山压顶弄混，反正一看它站起来就使劲儿往远处滚，别被吹飞就OK了。如果实在躲不开了，就收刀赶紧向身后扔闪光，有时能碰巧没吼出来就被闪了。吼时周围还带有岩浆喷出，如果不小心被吼住了，你就祈祷别被喷上就行了。笔者喜欢在它吼时扔闪光，再冲上去对头一个三连，最后全垒打几乎都能中。

3、泰山压顶：也是看它起身就往远滚，躲开了还能锤两下头。别忘了附加的震地效果。

4、钻地/钻出：钻地时只要注意别被它那个大爪和头给打飞就行了，有机会还可能对它尾巴锤1~2下，怒后估计锤不上。在地里只要看着岩浆喷出的地点，别离自己太近就行了，如果附近地震了，我们就要边飞奔边注意四周，如果有一股岩浆在同一地方连喷两次，那霸龙就会从那里钻出来。在它钻出时别离它太近就行了，否则中一下掉不少血还加个防御下降，会吃不消的。我们可以站在远处蓄着力，它转过来时可对头或爪一个大地一击。



5、甩尾/下牙挑攻/啃妖：这几招都是比较好躲的，至于挑攻和啃咬我们只要向它肚皮的方向滚一下就行了；甩尾时，前兆很明显，而且它貌似只会向它身子的左侧甩，如果不慎站在它左侧，可以提前向肚皮下滚，或者尾巴来临之际，朝尾巴方向（侧）滚也行，反正有回避+2。

而笔者喜欢在它身子右侧打，锤右爪和右后爪及头，主攻头部，积累气绝值。甩尾来了可以打它缩在那里的头，尾巴也刚好碰不到。

6、吐旋风：这招攻击很高，但不容易中，而且前奏大，一音爆就能搞定，在它吐的时候，头是不易接近，我们可以趁机锤爪破爪以此节省时间。



笔者在打霸龙时喜欢带猫，因为霸龙体型巨大，猫的爆弹一般误伤不到，而且还会给血加，烦人的龙车也会分一半给猫猫（好残忍）。总之要珍惜机会，不能贪锤（本来锤就硬直大，贪一次就得一大回复）本人村最快28分59秒，集会最快34分16秒，时间平平，但不会猫车，大回复不用调差不多能过。

（PS：笔者觉得VS迅龙时闪光配音爆很有用，小迅在中闪后很容易出长时间的蓄力连续扑，扔音爆的好时机。只是在以前文章中都见作者说闪光没用，所以特此来发表下个人见解。）

最近刚升HR8，正在苦战烤鱼，如果哪位读者对霸龙有疑问或想加好友与我聊天就加QQ：564979001留言，谢谢。（注：最快时间当然用的就不是电龙锤咯……）

■文/张鹏斌



问答 河北 徐达
PSP1000型3.71系统为何玩不了《寒蝉》和《新牧场物语》？
男，15岁，河北省保定市乐凯二区11楼，邮编011051

# MENGZONE 盟区专栏




## 2009相约盟区周年盛典 “怪物猎人”团队狩猎争霸赛完美谢幕

2009年盟区PSP游戏对战平台（www.MengZone.com）迎来了第一个生日，新春伊始之际，盟区为大家奉献了一场狂风暴雨似的MH狩猎争霸赛，MH系列游戏一直以其广阔、豪迈的气势受到广大玩家的喜爱，成为PSP游戏中的NO.1. 从MHP到MHP2再到MHP2G，优秀的猎人层出不穷。

此次比赛可谓是强强联手，MH界的众多耀眼明星都云集在此，历时4天的争霸赛，引来了无数曾几何时的先辈和年轻的新手观战。其中大部分比赛团队都发挥出了自身的真实水平，我们倡导娱乐第一，比赛第二，经过此次交流赛每个人都从中受益匪浅，给这个寒冷的冬季和枯燥的寒假带来了些许的春意，让我们恭喜晋级前3甲的选手，他们优异的成绩让怪物界又增添了新的明星猎人。下面我们会放出比赛的结果、任务和视频，如果你是怪物猎人忠实的玩家，不要错过这次交流的机会，我们在盟区等待你的加入。

盟区作为中国第一家PSP掌机对战平台，一直致力于PSP游戏联机平台的开发和娱乐互动，曾经多次举办各类网络线上游戏大赛（如：怪物、高达等等），盟区游戏比赛以它特有的便利性、互联性、娱乐性成为PSP游戏界的又一颗耀眼明珠，只需要在网上免费注册一个游戏帐号，拥有一台PSP游戏机和无线联机战卡（如:盟区战卡），就可以成为盟区世界里的一名新战士，注册地址www.mengzone.com。

比赛前三甲：

| 名次 | 队名 | 选手A | 选手B |
|---|---|---|---|
| 第一名 | K.K.战队 | 54- jackdu010 | 54- christma |
| 第二名 | 小菊姐妹花 | 46- lglhk | 46-Randy08 |
| 第三名 | 糯米团 | 02- 13757352482 | (1拖2) |

### ——赛况简介——



队名：K.K战队：

盟区ID：54－christma、54－jackdu010

比赛结果：决赛第1轮成绩：7分01



队名：小菊姐妹花

盟区ID：lglhk、Randy08

昵称：月のかけら、|激·萌殿|Rx蒙面猫人

比赛结果：总时间=09:43+17:21=27:04，希望两位选手在日后随着感情的加深，能让配合变的越来越妙，双方都如鱼水交融般的默契。

### —— 糯米团 ——



盟区ID：13757352482

昵称：熔岩鱼G

集会所昵称：小鱼.com,陆

比赛结果：总时间=14:05+16:19=30:24，-0-忙碌的打怪节奏哟，70加上网络的些许瞬移，==满屏的雷影就如此出现了。

怪物猎人团队狩猎争霸赛预赛+16强+8进4任务+决赛任务发布：

http://bbs.mengzone.com/viewthread.php?tid=13334&extra=page%3D1

决赛选手的视频：

http://bbs.mengzone.com/viewthread.php?tid=13931&extra=page%3D1

### 关注盟区近期的更新内容

1、进入游戏房间后仍可看到大厅情况，可以快速切换房间无需返回大厅操作。

2、添加好友界面增加防打扰功能，屏蔽你不喜欢的用户反复添加好友请求。

3、用户信息可以读取论坛头像和论坛用户组。

4、平台攻克了又一新的技术难题， 彻底解决了新出的一些游戏不能联机的问题（例如啪嗒碰2），此类游戏在动态SSID基础上增加了新限制，即使用传统的手动套用SSID方法也无法联机。 盟区技术人员连续多日奋战到深夜终于解决了这个问题，该技术的攻克将会使盟区在今后一段时间保持技术领先水平。

5、在盟区没有开专区的动态SSID游戏，也可以到乱战区建立房间后联机了（没开专区不要紧了，乱战来联机）。

6、整合论坛与平台，实现平台论坛统一登录，统一头衔，统一信息，即：论坛用户=平台用户，登陆平台=登陆论坛。（如果有人给你发论坛站内信息，会弹出来一个窗口通知你，还有如果在某个帖子的右上方，点击了关注此贴，那么这个帖子的回复，都能通过小窗口弹出提示了）。

7、增加了多语言版本功能，用户可以在安装时或者进入系统设置选择“简体中文”、“繁体中文”、“英文”三种语言。其中使用简体和繁体文字的用户之间相互聊天具备自动翻译的功能。

游戏单间

NDS

# 马里奥与路易RPG3

ARPG ●任天堂●2009年2月11日 ●1人/4800日元●1024Mbit

□文责/一狼 □美编/伟哥

マリオ&ルイージRPG3™

## 充满搞笑风格的另类ARPG再现！

### 剧情简介

在和平自由的蘑菇王国内，居民们都过着幸福的生活。忽然有一天，蘑菇王国内开始流传一种让身体巨大化的怪病。这种怪病在蘑菇王国内迅速的蔓延开来，不少居民都染上了这种怪病。得了这种病的居民身体会变得非常圆，非常大，而且不断的在地上翻滚。直到现在也没有人发现治疗这种病情的方法。后来，染上这种怪病的居民逐渐的增加，发现事态严重的碧奇公主在碧奇城召开了紧急会议……



在会议中，大家商讨了半天，都没有商量出对策，最后只得把拯救蘑菇王国的希望托付给马里奥兄弟身上……

### 序章

耐心等待剧情结束之后，即可操作马里奥和路易进行游戏。注意A键是控制马里奥，B键是控制路易，目前只有跳跃这一种动作。首先熟悉一下游戏的操作，破坏城内的方块可以得到金钱等。带有S标记的蓝色方块是记忆点，控制马里奥或路易顶一下方块即可保存当前的游戏进度。进入会议室之后即可触发剧情，经过蘑菇王国的居民们讨论得知，大家是因为吃了一种奇怪的蘑菇食物才染上怪病的，正在大家商量对策的时候，突然间库巴出现……接下来是BOSS战。



交友 辽宁 李伟
动新有雪拉、电软有弥可，掌机迷有……一群男人！苍天啊，来个女编吧！
男，18岁，辽宁省瓦房店市网通公司，QQ781002970

## BOSS战：库巴

游戏中的第一场战斗，有相关的教学演示，可以熟悉游戏的操作。这个游戏最大的特色就是在战斗中也不能疏忽大意，攻击敌人的时候，如果在准确的时机按下对应的按键即可使出两连踩，同时，点击按键的时机越精确，给敌人造成的伤害就越大。库巴的招式非常单一，只会使出喷火攻击，等待库巴喷出的火快到脚下的时候跳起回避即可。BOSS的体力不多，坚持几下即可过关。

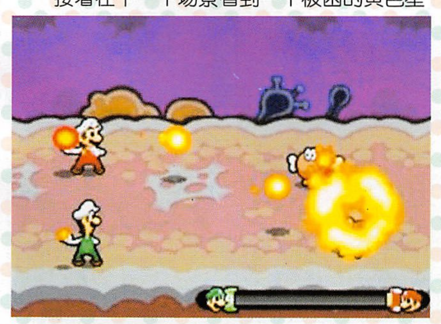
## 森林

打倒库巴之后接着是短暂的剧情，库巴被碧奇公主传送到森林中……当库巴醒来的时候发现面前有一名巫师救了自己，之后玩家所扮演的角色切换为库巴。库巴的操作是通过X键与Y键来完成的。X键是挥拳，可以击碎障碍物以及存档等，Y键为喷火，可以烧掉阻碍前进的树木。之后的场景巫师会告诉库巴挥拳砸碎障碍物，喷火烧掉树木等，继续前进不久后会发生剧情，库巴因为吃下有毒的蘑菇而把蘑菇王国的大部分物体吸入了体内，包括正在碧奇城里参加会议的马里奥以及碧奇公主等人……同时，库巴自己也因为吸入了太多的东西而昏倒。

## ガラクタスペース

接着要控制马里奥在库巴体内进行移动，一眼看上去类似于马里奥系列的动作游戏，也可以通过顶方块获得金钱。脚下有类似于岩浆一样的东西，不过掉下去不会丧命，只会被传送到管道入口重新进入这个画面。继续前进可以看到一个奇怪的方块，顶一次可以进行存储记录，并可以打听到关于库巴体内的一些情报。

接着在下一个场景看到一个被困的黄色星



星，分别进入左右的管道之后，顶一下特定的方块，再从新出现的中间的管道进入即可救出黄色星星，之后是和サイボ一的强制战斗。战斗中又有关于回避时反击敌人的操作教程，熟悉一下操作即可。战斗结束之后接着又可以看到一个记忆点，并有3名敌人，注意如果碰到敌人就会进入战斗，类似于早期RPG游戏中的遭遇战，根据玩家遇敌时的状态可以有先制攻击和被袭击两种状态，如果角色是以踩敌人的状态下进入战斗的话，战斗之前可以给敌人造成一次全体攻击的伤害，注意某些敌人要用其他攻击，踩它的话反而会受到伤害。




战斗之后继续前进，下面几个场景内有不少敌人，可以用来赚取经验值，破坏方块可以得到金币，金币当然就等于金钱，可以用来购买装备、道具等。前进一段时间之后，可以看见被困的路易，跳起来抓住路易，并按下方向下键即可救出路易，之后又是强制战斗。战斗中路易也会加入队伍，注意观察敌人的攻击目标并按下对应的按键才能回避敌人的攻击，同样有战斗教程演示。战斗之后又有关于START键打开主菜单、SELECT键打开地图等相关的教学演示。

剧情全部结束之后即可控制马里奥和路易自由行动，要注意同时按下AB键控制两名角色跳跃才能通过部分场景。乘坐电梯时需要交替让马里奥和路易分别跳跃才能上楼，接着可以看到锤子和木箱，不过现在还无法获得。在之后的几个场景内可以找到不少技能碎片，将10个碎片全部找到之后即可让主角觉醒新特技——绿龟壳，这里又有关于技能的教学演示。顺着路走到尽头顶下机关，即可回到先前的地图。得到锤子之后，可以通过按R键来切换跳跃与锤子操作。利用锤子打开机关，将会出现两只背上有刺的敌人。战斗中会有关于如何使用锤子以及如何使用锤子反击的教程演示。击倒新出现



牛气冲天，新春快乐，吉祥如意，把我登上去！
男，18岁，江苏省南京市江浦高级中学高三，QQ417579109
江苏 孙先文 交友

的敌人之后，通过新出现的管道即可前往新的场景，注意这里的敌人比较多，HP不够的时候千万不要吝惜道具，使用蘑菇回复HP即可。走到尽头即可成功脱离“ガラクタスペース”，之后即可来到库巴体内的大地图画面。




“キノピオひろば”这里可以回复HP和SP；以及购买道具及装备品等、“チャレンジホール”则是挑战各种迷你游戏的地方。准备完毕之后进入“オドロキボーン”，等待剧情结束之后用锤子敲击库巴的神经之后库巴就会苏醒，接下来玩家操作的角色切换为库巴。

这是游戏中库巴体内的第一个场景，玩家可以先熟悉跳跃、锤子等基本的操作技巧。基本上遇到新的操作前面都有相应的教程，当然，玩过前作的玩家可以直接跳过。

## ゲプーみさき

这里可以来回切换库巴和马里奥行动，AB键是马里奥和路易，XY是库巴，暂时先控制库巴吧。往上走不远会看到有铁球不断的落下，站在铁球右侧看准时机挥拳即可打开铁门。此时的库巴无法使用喷火，只能用X键挥拳砸碎挡路的石头。往上走见到一个记忆点之后，可以乘坐巨大的方块进行移动，中途即可挥拳破坏堵路的岩石，接下来下一个场景就是BOSS战。

### BOSS战：メタボス

这是库巴面临的第一场战斗，敌人会给我方做变相战术说明……这个BOSS非常简单，掌握对方的出招时机并做出反击即可轻松取胜。几轮攻击之后，对方会使出跳跃攻击，此时的库巴无法回避，之后剧情自动结束战斗。

接下来即可自由在“ゲプーみさき”里自由移动，路上有不少敌人，挥拳的话即可发动先制攻击。体积较小的敌人可以直接挥拳砸死或撞死，可以得到金钱……来到一处地面有巨大洞穴的地方会有剧情触发游戏中的第一个传送点。等待关于传送点的教程演示结束之后即可继续右行，不久后来到“ムッシーバビーチ”。

## ムッシーバビーチ

进入不久右侧会有记忆点，挡路的树木由于现在不能喷火无法前进，只有沿路走到尽头发现一个木筏，注意乘坐木筏的时候需要面向墙壁挥拳从而让竹筏在水中移动。利用木筏来到另一块地图之后，前进不久就会触发剧情。库巴遇到被困的黄色方块人。方块人让库巴救他，并答应给他报酬。库巴听见有报酬可以拿，便企图用绳子把方块人所在的小岛拖过来……之后切换到马里奥的画面。

控制马里奥来到新出现的“パワースペースうで”这块场景，这里是类似于节拍天国一样的迷你小游戏，根据节奏让马里奥与路易不停的敲打光球，注意如果失败的话会损失部分金钱。成功完成迷你小游戏之后，开启了库巴的力量之源，库巴成功的把整个岛屿拖动，救出了黄色的方块人。之后库巴觉醒新能力“バキュームブロック”。接下来是BOSS战，战斗中有关于新学会的吸入技能的教学。

### BOSS战：ブリロック

BOSS的招式非常简单，只会扔出方块道具，如果BOSS顶出小蘑菇的话，会给库巴回复30点体力，如果顶出了超大蘑菇，BOSS的体积就会巨大化向库巴发动冲撞攻击，此时看准时机挥拳攻击即可，之后可以继续攻击BOSS的头部获得金钱。给BOSS构成一定伤害之后战斗自动结束。





交友 广西 马宇
2009年，愿大家新年新气象，万事如意牛气冲天！原自己能成功脱团！（死死团）
男，17岁，广西省桂林市第五中学，QQ329189783



剧情结束操作库巴继续往上方前进，路上有不少敌人可以利用新学的吸入技能来攻击。见到一处记忆点之后，前方在一处喷水池这里又会发生剧情。库巴动手触动了石像的机关，之后是BOSS战。

### BOSS战：マリンパイプの像

这个BOSS本身不算太难打，主要是普通招式对其构不成伤害。首先要使用库巴的吸入攻击，把BOSS吸入体内，之后操纵马里奥和路易对其构成攻击，当构成一定伤害之后，可以利用反击技把BOSS击出库巴体外，运气比较好的话，BOSS会被击倒自己身体上，此时即可用库巴挥拳尽情攻击。BOSS的攻击招式方面非常有规律，在库巴体外的时候只有两种，一种是水管向左发动突击，看准时机立即点下按键即可；另一种是向左上方深处水管，BOSS会绕库巴一周之后再突进攻击，把握好时机之后反击也非常简单。当BOSS被吸入库巴体内时，有一定几率发动钻地攻击，会对库巴造成小幅伤害。其他的攻击利用马里奥和路易的锤子即可简单反击，使用龟壳特技攻击BOSS也非常有效。

## ポンプスペース

战斗之后库巴会觉得口渴，喝水之后库巴体内会有新的场景“ポンプスペース”出现。控制马里奥移动到该场景内即可触发剧情，这里类似于马里奥系列的水下关，按AB键可以让角色在水中游泳前进，熟悉一下操作即可。

注意在库巴体内移动的时候，需要灵活利用库巴喝水时体内水量注入可以在水中浮游的特点，才能进入特定的场所，不算很难，玩家仔细观察一下路线即可。有些方块需要根据提示让马里奥与路易切换顶方块才能打开机关得到道具。

继续前进得到几块技能碎片之后，走到尽头会看到一个机关，用锤子锤一次之后会出现一个球状物体，推动球状物体到旁边的大嘴中即可让其吃下，之后会打开新的道路。从新出现的道路继续前进，中途利用切换库巴喝水一次之后，走到尽头看到被困住的蘑菇长老。接着会有剧情触发路易也能使用锤子的剧情，路易用锤子攻击马里奥之后，马里奥即可缩小进入先前所无法进入的场所，再次用锤子攻击一次马里奥即可复原。利用缩小功能进入场景内打开机关即可救出蘑菇长老。

之后继续在库巴体内前进，利用球状物体配合机关打开道路之后，终于得到了巨大的“ビリビリンパ”，在一处巨大的场景（右侧有记忆点）按方向键上即可打开库巴体内新的场景“ファイアパイプ”。




## ファイアパイプ

进入“ファイアパイプ”之后，此处没有记忆点，最好提前存档。让马里奥变小进入左边的密道打开机关，之后往右走到尽头即可看到影响库巴不能发火的真正元凶。之后是BOSS战。

### BOSS战：ベタリーノ

这个BOSS也不算太难打，招式只有3种。一种是伸出舌头攻击，跳起即可回避并反击，另一种是吐出黄色星星攻击，把握好时机即可用锤子反击。最后一招是被火焰烧起来并慢慢的落下，看准时机跳起来回避即可。注意BOSS在攻击之前会把目光锁定到我方角色身上，看准BOSS要对谁攻击再及时回避即可。BOSS的体力不多，坚持几下即可过关。

## ムッシーバビーチ

打倒BOSS之后，库巴喷火的能力觉醒，之

后切换会库巴，此时可以用Y键来喷火烧掉之前阻碍前进的树木了。建议此时先往下方到先前的记忆点保存记录，之后往右走会有剧情。库巴遇到之前的方块人，但是突然受到方块人的宠物——方块狗的袭击，接着是BOSS战。

**BOSS战：ブロドッグ**

打这个BOSS的时候必须注意，正面攻击对BOSS无法构成伤害，必须先利用库巴刚刚觉醒的喷火攻击让BOSS被烫伤而回头，此时瞬间攻击BOSS背后的弱点即可。BOSS的攻击招式只有两种，一种是突进攻击，看准时机挥拳反击即可，不过无法构成伤害。BOSS的另一招是跳起下压攻击，按住Y键蹲下回避即可，注意BOSS跳到背后还会回来冲击一次，把握好时机再次按Y键蹲下即可。注意不能一直按住Y键不放，否则会有短时间的收招动作而被BOSS钻了空子。

## エクボンの森

打倒BOSS之后继续往北，即可来到新地图"エクボンの森"。来到这里不远处可以看到有八脚虫的石像，打击上面的开关可以看到它的身体各节依照不同次序闪光。在它附近有大的八脚虫石像，按照刚才看到的顺序击打它的身体，就可以让它撞开堵路的障碍。之后看到方块人开的商店，这里可以购买道具和装备，临走的时候方块人还告诉库巴让库巴去收集15只方块猫，这些猫躲在各地怪物体内，在初次遇到怪物的时候使用吸入技能，就可以找到隐藏的方块猫。15只猫收集完毕之后，就可以使方块狗成为同伴。

在一个有炸弹标记的踏板处喷火，可以利用踏板把库巴弹到右边，同时撞开路边堵路的石头。继续前进不远处会发现有个地方囚禁着一群蘑菇怪，它们是库巴城堡被攻破之后扔在这里的，到北边一点的地方可以找到另一个巨大八脚虫像，库巴打算用这个石像搭建出一座桥从而去救出自己的手下，此时库巴的身体发生了反应，出现了新的地图"パワースペース うで"。




## パワースペース うで

这里要控制马里奥给库巴的肌肉增加力量，类似于之前的小游戏一样。注意光球的节奏即可，蓝色的光球要按B键，红色的光球按A键，玩过节拍天国的玩家不会觉得太难。搬动石像后搭桥救出蘑菇军团，之后库巴习得了第一个特技，接着的强制战斗中有关于蘑菇军团技能的教程演示。



## エクボンの森

继续往北走，库巴找到了3个手下。它们在城堡沦陷时带着大炮逃了出来，但是却忘记带炮弹，库巴只好和它们一起寻找以前落在森林里的炮弹。剧情结束后往东边走，不远处可以发现类似于刚才的八角虫石像，根据提示打开机关之后，出现了新的道路。顺着新出现的路前进，见到一处记忆点之后，在下面的场景可以找到一个巨大的萝卜。库巴打算用这个大萝卜当作炮弹，于是便试图拔出来。接下来又是控制马里奥和路易在库巴体内"パワースペース うで"进行节拍天国类似的小游戏。

成功拔出萝卜之后，却发现尺寸太大，此时看守菜园的八脚虫对库巴说它有炮弹，但是库巴必须为自己所做的事情负责——把拔出来的大萝卜在1分钟内吃掉，失败的话可以再次挑战，直到成功为止。

## パワースペース いぶくろ

马里奥他们来到库巴体内的胃袋，此时要帮助库巴进行消化工作。这个迷你游戏就类似


交友 广东 何健达 再写一篇《闪电十一人》的深入研究吧，最好详细点。
男，14岁，广东省博罗县罗阳镇东区上城下街，QQ252478987




于打砖块，只不过要看准库巴吃东西的时机，只要先把发光的时候所吃的那一块消化掉，就能一次性把所有的萝卜全部消化完毕。总之要凭玩家的反应和灵敏度，多试几次即可。

## エクボンの森

成功之后八角虫会让库巴先回去存档，因为之后有BOSS战，所以还是先回去存一下档比较好。回来再次和八角虫对话，之后即可开战。

### BOSS战：ハナチャン

这个BOSS相对来说比较棘手，一开始任何攻击对BOSS无效，只有等BOSS上方有两名敌人抬着萝卜出现的时候，用库巴的吸入技能把敌人吸入体内，此时萝卜会掉下来把BOSS砸昏，此时即可给BOSS构成伤害。把敌人吸入体内之后要切换成马里奥和路易战斗，注意敌人两个会同时攻击我方，回避并反击的时候需要考验玩家的左右脑协调能力。在体内把敌人打倒之后，库巴即可挥拳攻击陷入昏厥中的BOSS。等BOSS醒来之后再次等待抬着萝卜的敌人出现即可。

BOSS的招式方便比较繁多，突进攻击需要看准时机连续挥拳三次，最后一次必须要按Y键蹲下才能躲避。BOSS冲到库巴周围旋转的时候，看准时机往BOSS头上挥拳即可击退。BOSS浇水并扔出敌人的时候需要把握好时机，大萝卜和小萝卜都可以挥拳砸碎，只不过时机不同，冲撞攻击的敌人需要蹲下才能躲避。掌握规律即可。

## しんけいスポット

打倒BOSS之后，得到了炮弹，这样就能回去让大炮开炮攻击库巴城。可是刚走不远库巴的肚子突然疼了起来，马里奥为了调查库巴独自疼的原因，而来到库巴体内的“しんけいスポット”这个部位。

进入之后发现了造成库巴独自疼的原因，原来库巴在吃萝卜的时候把一个奇怪的虫子也吃到了肚子里，而这只虫子通过吸收库巴体内的能量而变成巨大化，所以库巴的肚子才会疼。找到原因之后，马里奥与路易便准备消灭这只虫子。

### BOSS战：イモーヌ

这个BOSS比较简单，直接攻击即可，没有什么固定全身无敌的形态。招式方面，BOSS一共有4种攻击方式。前两种是突进攻击，一种速度快，一种速度慢，根据BOSS身上闪光的时机即可判断出，及时用锤子反击即可。BOSS最烦人的是吐出舌头（蚕丝?）吸入我方，需要看准时机依次让马里奥和路易跳起才能躲避，无法通过踩BOSS的舌头进行反击，千万别贪心。BOSS召唤手下的话则非常简单，把握时机等手下冲过来攻击的时候踩下反击即可轻易击倒敌人，如果一定回合没有清扫BOSS召唤的手下的话，BOSS会自己把手下吸入体内，然后吐出来攻击我方。注意BOSS有时候会伸出舌头（吸管?）吸取库巴的体力，需要即时对舌头（吸管?）攻击来破坏掉，否则BOSS的体力将会大幅回复。

打倒BOSS之后继续往深处前进，会有剧情让库巴觉醒移动中挥拳的能力，只要按住方向键再按X键挥拳攻击可以使出带有贯穿属性的拳头攻击，可以砸碎之前所无法破坏的挡路的石块，还能直接越过某些沟堑。之后切换回库巴的画面。

## エクボンの森

有了冲击拳之后，可以砸碎堵路的石头，回到之前大炮所在的地方，即可触发剧情。接




攻略研究

67同学，我代表小司送你一个便当！
女，18岁，广东省广州市美术中学高三，QQ709847114
广东 周晓莹 交友

着按Y键让库巴喷火来点燃大炮，之后成功发射炮弹。但是就在炮弹即将到达库巴城的时候，库巴城却神奇的飞起来躲过了炮弹的攻击，接着库巴城朝树林中飞来，把库巴压倒了城下，同时库巴濒临死亡……

## パワースペース おしり

为了拯救临死的库巴，马里奥和路易来到了库巴体内新出现的“パワースペース おしり”部分。

来到这里并存档之后，乘坐船只即可到达库巴的心脏部分。这里是类似于早期的射击小游戏，不过要控制马里奥和路易射出不同的子弹才能让库巴体内的能量体回到心脏中去。马里奥射出的是红色子弹，路易射出的是绿色子弹，不过受到攻击的话会损失生命值，3点生命值全部损失之后就必须重新挑战这个迷你游戏才行。蓝色的能量体必须用马里奥和路易同时射出子弹才能打退。一行能量槽攒满之后，会出现巨大的蓝色能量体，需要不停的对这个能量体构成攻击才行，需要注意必须用马里奥和路易同时攻击能量球才会变小，否则能量球会越来越大，这样将难以躲避该能量球发出的子弹。给巨大的蓝色能量体构成一定伤害之后过关，接着库巴奇迹般的复活……

### BOSS战：クッパ城

这是游戏中第一场巨大化的战斗，最好先听取战斗说明。游戏必须要利用触摸屏和麦克风才行。BOSS和库巴都只有一行血，谁的HP先耗尽谁就算输。BOSS的突进攻击可以挥拳反击，看准时机从左到右划动一次触摸屏即可。BOSS召唤飞船攻击的时候，点击触摸屏即可喷出火球，看准位置喷出火球攻击即可。城内出现杂兵迎战的时候，此时拳头无法对杂兵构成伤害，使用喷火攻击即可全灭这些砸碎。注意喷火攻击时必须要对准麦克风吹气才行，吹的时间越长，喷火的威力就越大。如果BOSS没有行动的话，我方可以随意攻击，用拳头和喷火攻击都行，看玩家喜好吧。

## オタプク草原

库巴巨大化并打倒库巴城之后，即可继续往上方前进进入オタプク草原地图。挥拳前进并砸碎堵路的石头之后，可以看到一个记忆点。这



个地图不算太长，主要是利用新学会的挥拳前进来越过某些沟堑，这样才能前进。穿过“オタプク草原”之后即可到达“クッパ城へ续く道”

## クッパ城へ续く道

刚进入会有一个记忆点，右边一个电视一样的东西可以用来购买装备和道具等，注意此时会有关于购买过后赠送“刮刮卡”的说明。继续前进不远可以救出库巴的手下——“假面军团”，之后习得新技能。就当库巴来到库巴城下的时候，城堡居然飞起来，无奈库巴之后从另外一条路往右继续前进。走到尽头处看见远方库巴城发射炮弹攻击库巴，此时要切换成马里奥与路易继续在库巴体内玩“节拍天国”小游戏，成功之后库巴将巨大炮弹挡了回去，城堡受到重创，这次不能起飞了，库巴为了洗雪夺城之恨闯进了城内。




## クッパ城

进入库巴城内之后，城里却丝毫没有打仗的气氛，而且这里居然要准备举行音乐会，城里的怪物们都被洗了脑，完全认不出原来的老大库巴。先在城堡里左右转转，顺便和城里的人对话，回到大厅时音乐会正式开始。进入演唱会现场之后，库巴却发现没有自己的座位。不久后会有守卫说为库巴特别准备了座位，不过

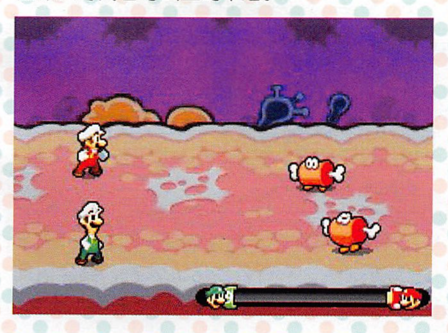

交友 广东 黄学睿
瞎了，看67的形象以为是严峻老大叔，善哉善哉！
男，19，广东省惠州市第四中学高三，QQ262637912

等演唱会开始之后库巴却被机关弹到了舞台上，原来今天演出的压轴戏是格斗，库巴与メタボス的对决。

### BOSS战：メタボス

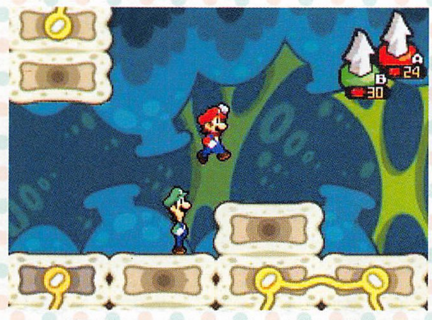
这个BOSS也没有什么全身无敌的形态，抓住机会攻击即可。BOSS使出旋转铁球的时候需要看准时机蹲下，注意如果蹲下太早的话就会因为过早的起身而被铁球碰到。躲避完旋转铁球之后，还要注意最后BOSS扔出铁球需要看准方向而挥拳或蹲下躲避。BOSS挺着大肚子过来的时候只要不停的挥拳攻击即可。BOSS跳起的时候需要看准方向，落在库巴面前的时候则挥拳攻击，落在库巴正上方的时候蹲下即可躲过。总之这个BOSS的攻击招式非常多，必须沉着冷静对付才行。攻击中如果打出“EXCELLENT”的话可以得到观众们扔出的金币，BOSS的攻击成功之后也会得到观众扔出的奖励，其中也有回复道具，蛋糕的回复力比较低，可以无视，如果扔出鸡腿的话最后利用吸入技能吃掉，不但能增加50点体力，还能提升自己的攻击力。不过注意如果长时间不吸入的话，BOSS也会吃掉这些食物补充自己的HP，总之这一战必须打持久战才行。

战斗之后库巴刚想报仇，不过却听说特别为自己准备了宴会，于是欣然前往。对着食物按X键即可吃掉，吃完面前全部食物之后，又被几个手下强行喂食……当库巴发觉的时候已经晚了，原来这顿大餐是设下的阴谋，库巴因为吃了过多高热量的食物而迅速发胖，居然压破了地板，卡在当中动弹不得。这时库巴体内开始膨胀，出现了新的道路。马里奥兄弟趁机前往那里寻找碧奇公主的下落。



## メタボルスペース

这块地图的地面有弹性，在落地的瞬间按AB可以跳得更高。继续前进发现公主果然在这里，但是刚一出现就被怪物抓走了。马里奥兄弟只好继续往里走，但是走过一段之后会发生剧情，路易掉到了粘膜中，正当马里奥束手无策的时候，一个自称粘膜公主的生物拿着路易和一个宝箱出现，问马里奥他掉在粘膜中的是什么，是宝贝还是这个绿色的家伙。诚实的马里奥当然要弟弟了，结果粘膜公主将路易和宝物都给了他。这个宝物是“兄弟徽章”，在打怪的时候可以积攒能量，满了之后用触笔点击即可发挥出巨大的作用。




这里还有一个蓝色方块，回答它的提问并完全正确时，不但可以获得少量金钱，还可以得知迷宫内正确的道路。这里的迷宫非常难走，实在不知道应该怎么走的时候就回来问问蓝色方块吧。蓝色方块的具体提问及答案如下：

Q、クッパは このクッパ城のデザインをどう思っているでしょう?

A、パワフルでゴージャス

Q、クッパの お腹がゴロゴロしてきた原因はどれでしょう?

A、ギガニンジン

Q、クッパの体の中で かわいてきたところはどこでしょう?

A、ノド

Q、クッパは ゲラコビッツのケーキのどこをほめているか

A、クリームとスポンジ

Q、クッパ城の ゲラコビッツシアターは昔は なんの部屋だったでしょう?

A、トレーニングルーム

Q、クッパは 头の调子がどうなって きたと感じているでしょう?

攻略研究



オドロキボーン

A、ボーッとしてきた

Q、クッパは チッピ—のどこが气に入らないのでしょう?

A、うるさく言ってくること

Q、クッパの 体の调子は 本当は どんな感じでしょう?

A、调子はふつう

Q、クッパは チッピ—にどうしてほしいと思っているでしょう?

A、もうしばらくはたらいてほしい

Q、クッパが 特に气に入った グラコビッツの料理は どれでしょう?

A、からいチキン

Q、クッパは ゲラコビッツのマシンをなにで こわすつもりでしょう?

A、ボムへい

Q、クッパが 今の体型のまま マリオと战ったら どんな攻击をするでしょう?

A、押しつぶし攻击

Q、クッパは ゲラコビッツとのバトルをなにで终わらせるつもりでしょう?

A、吸い入み

Q、クッパは ゲラコビッツが飞び去ったら どの军团で 追うつもりでしょう?

A、パタパタ

Q、クッパは チッピ—に对してどんなことで ムカつくでしょう?

A、エラそうにしゃべること

Q、クッパは 今の体型では特にだれに 会いたくないでしょう?

A、マリオ

Q、クッパは 地下にある金库室には なにが あるでしょう?

A、强引に手に入れた宝物

Q、クッパは ゲラコビッツのチキンのなにを ほめているでしょう?

A、まろやかさとコク

Q、クッパは ゲラコビッツシアタ—をどうかえたいと 考えているでしょう?

A、クッパシアタ—にかえる

之后继续在迷宫内前进，遇到顶一次之后会出现数字的奇怪方块需要交替使用马里奥和路易顶一定次数的方块才能得到技能碎片。回答两次蓝色方块的问题之后，从前面的门进去不远可以看到一个记忆点，之后的画面内触发某个机关即可学会“旋转跳”技能。按Y键可以切换到旋转模式，之后按A键路易就可以背起马里奥，再按A键可以旋转平移。这样可以通过一些比较窄的沟。之后一直向左，拿完技能碎片之后从绿色管道出去，继续在迷宫内前进。

在第三个蓝色方块前方再进两个管道之后，即可发现记忆点，之后终于见到被困的碧奇公主。使用旋风技能救出公主之后，紧接着是BOSS战。

### BOSS战：アルカロテン

这个BOSS就是一直困住碧奇公主的元凶,他的招式非常简单。首先是5个球体链接在一起，最下方的才是本体。不过必须根据BOSS身上对应的球体颜色,让特定的角色攻击才行。马里奥只能攻击红色的球体,路易只能攻击绿色的球体,受到一次攻击之后球体会变成蓝色,蓝色的球体任何攻击无效。而且受到一次攻击之后,BOSS的各个部分的球体颜色会发生变化,另外,BOSS每次反击的对象也是根据身上的球体颜色有关。BOSS的反击基本上就是光球攻击,看准时机用锤子攻击一次即可破坏掉光球。等5个球体全部攻击一次之后,BOSS会进入另一个形态。这个形态非常简单，就是6个分身包围马里奥与路易，其中两个分身之前会发动电流攻击，看准时机跳起来回避即可。注意侧方向的电流必须两人同时跳起回避才行。此时如果想对BOSS构成攻击也必须看准BOSS的本体和分身，本体会在最开始的时候闪光，然后6个球体之前会不停的切换，看准本体再进行攻击即可。BOSS的体力比较多，需要有耐心打持久战。

等待剧情过后，继续往深处前进，此时又会发生剧情，碧奇公主告诉大家，很久以前蘑菇王国封印了一个拥有邪恶力量的“黑暗


交友 山东 管恩科
《掌机迷》改成月刊，为什么？难道是小编们偷懒？不过内容还让人比较满意。
男，17岁，山东省诸城市诸城一中高二，QQ1027031665

之星”，这个星星里面寄宿着非常强大的邪恶力量。拥有邪恶心灵的坏人们都想得到这个黑暗之星，并利用它的力量来征服世界。因为这个缘故，不少星星精灵都牺牲了，所以最后才决定把黑暗之星封印在蘑菇王国的地下最深处……之后继续往右边前进，此时可以看见有光亮从天花板（?）上洒出来，这时突然有一只奇怪的大手伸进了库巴体内，并把碧奇公主抓走……




库巴利用BOSS留下的一台跑步机让自己减肥，并拼命跑步燃烧脂肪，迅速把多余的肥肉减掉了，但是这时它才发现这里是军火库，燃烧的脂肪引燃了炸弹，当库巴发觉的时候已经太晚了……

## 地下トンネル

剧情结束后，库巴被炸到了地下通道中。注意此处出现的敌人比较强，最好提前修炼自己的等级或者购买更强的装备品等，尤其是此处出没一种黑色的火车蘑菇，他的攻击方式虽然只有两种，但是如果不掌握方法的话将会非常棘手。其实只要耐心观察它每次出招之前上屏幕里浮出来的烟雾，如果两次烟雾都是拳头形状则说明火车蘑菇的两次攻击都可以用拳头反击。如果第一个是拳头第二个是龟壳的话，则先用拳头反击一次，第二次攻击再按Y键蹲下躲避即可。这个场景内有一种定时炸弹，用火引燃之后过5秒钟会爆炸。一直顺着出口往前走，有一个地方有3个洞口可以炸开，必需提前点燃炸弹之后在适当的时候拳击即可。库巴在前方发现了4个掘地的鼹鼠，它们是奉命挖掘前往蘑菇镇的地道，是为了方便库巴劫持碧奇公主之后逃跑用的(汗)。为了能尽快到达蘑菇镇，库巴帮助鼹鼠们挖掘隧道。而鼹鼠的掘地机电池只能维持1分半的时间，所以马里奥他们必须来到库巴腿部的“パワースペース あし”部分，帮助库巴在1分30秒之内成功挖掘隧道到蘑菇镇。这个迷你游戏里必须在马里奥与路易交替落地的时候按住A键或B键来给库巴注入力量，当力量散发之后松开即可。几次交替之后，在他们同时落地时同时按AB键，就可以产生更大的力量让挖掘机打碎石头继续前进。如果在时间限制之内不能挖到终点，隧道就会崩塌，重新开始需要花50金币购买电池……

成功之后库巴好不容易来到蘑菇镇，但是还没等进门就被防御系统发现，被电击昏过去了。此时在库巴的眼部“どかんひろば”出现了通往外界的出口，马里奥和路易终于从库巴体内脱出，一起来到了蘑菇镇的内部。

## キノコタウン地下

先从黄色的水管出到地上，往左边走来到云层上面，用旋转跳配合上升气流可以一直往上走。最上边有一个蓝色龟壳。顶起来之后龟壳就会被送到世界各地。这时看守龟壳的蓝龟兄弟向马里奥算账，马里奥只好按照他们的要求背上龟壳。这时路易可以用锤子使出砸龟壳的特技，将马里奥打出去。以后到有蓝色龟壳的地方都可以使用这种技巧，蓝龟还给马里奥兄弟一项新的特技，在战斗中用自己（人间大炮?）攻击敌人。

学会技巧之后回到蘑菇镇的地下。一直往前走可以找到机关，用蓝色龟壳打开机关能够架桥，出现通路。在这里需要仔细考虑一下，利用不同的机关构建不同的道路。分别把3个红色机关都顶一次之后，深处的黄金门终于打开，进入之后发现记忆点。之后和两个蘑菇对话之后发现他是怪物假扮的，接着是强制战斗。




战斗之后马里奥兄弟终于来到了封印黑暗之星的地方，但是企图偷走黑暗之星的BOSS却先来了一步，把黑暗之星夺走了。为了夺回公主，阻止邪恶BOSS的阴谋，马里奥等人立即从左边的密道赶往蘑菇镇。

## キノコタウン

马里奥与路易来到蘑菇镇之后，却发现通往碧奇城的路上都被设置了屏障，不能通行。而镇子里到处都是巨球病的患者，情况在向最坏的方向发展。此时黄色星星让马里奥去找镇上的医生兼占卜师商讨对策，马里奥与路易找到了位于镇子右下方（门口有记忆点的那个）的的医院，但是却因为事先没有预约而不得不在后面排队。为了避免浪费时间，最后马里奥和路易终于想出装病的方法见到了医生，谁知道这时候库巴居然找来了，接下来是BOSS战。

### BOSS战：库巴

马里奥和路易第一次正面和库巴的对决。库巴的招式多重多样，必须熟悉套路才行。库巴的挥拳攻击有两种，一种是蓄力到最后成功出拳，看准时机跳起即可躲过并反击；另一种是出招失败，失败前会有吐气的动作，站立不动躲避即可。库巴召唤小蘑菇军团攻击的时候，看准时机跳起即可躲避他们的突击，等着火的蘑菇从空中落下来的时候用锤子反击即可给库巴造成伤害，注意观察上屏，左边的是朝着路易来的，右边的是朝着马里奥来的。库巴喷火的时候需要跳起抓住黄色星星并按住不放才能躲过。库巴召唤假面军团的时候会使出威力强大的翻滚冲击，攻击对象是依次瞄准马里奥与路易的，掌握节奏并把握时机用锤子反击即可。攻击方面，推荐大家不要吝惜SP，集中使用绿龟壳攻击即可。BOSS的体力比较多，需要做好长期战的心理准备。

马里奥与路易打败了库巴之后，医生对马里奥说，要根除蔓延的巨球病，必须摧毁黑暗之星的力量，需要找到3个星之疫苗（スターワクチン）。这3个自古流传下来的可以抑制黑暗之星力量的疫苗分别被3名贤者收藏着。第一名贤者居然是库巴肚子里那只毛毛虫，它是在森林里被库巴吸走的。马里奥在诊所旁边找到了通往库巴体内的管道（为什么到处都能通往库巴肚子里?），找到了毛毛虫，却被它逃掉了。毛毛虫逃往库巴体内的能量空间“エネルギースペース”，这里有路障暂时无法通过，改为操作库巴。







## ヅッーダレイク

这里是森林和海滩交汇的地方，打击岸上的铁球可以跳进（掉进?）水里，在水中按Y键游泳，站在贝壳上可以回到岸边。库巴来到一个帆船附近，那里有被囚禁的乌龟军团，不过暂时救不了它们。先来到一个有花的地方，库巴会不由自主地去闻那些花，此时它的鼻子会起反应。用触笔操纵马里奥与路易在库巴的鼻腔“パワースペース はな”里移动，把花粉打到嗅觉细胞上，所有的细胞变色之后，再撞击突出的细胞，这时不能碰到花粉，碰到3次以上的话就必须重来。连续撞击细胞多次之后(最后一次形状不同），库巴就会打出喷嚏，产生巨大的冲击力。总共要刺激它的鼻子两次，才能把帆船顶到乌龟那里变成桥。接着救出乌龟军团，同时库巴习得新特技。

之后从海上乘木筏一直来到右边有花的地方，在这里有一个带螺旋桨的屋子。库巴在那里闻花，刺激它的鼻腔之后它会打喷嚏使螺旋桨房屋飞起来。原来这是巨人之塔（イビッキタワー），笨拙的库巴再次被一脚踩扁，生命系统告急。马里奥兄弟赶紧到库巴体内的“パワースペース おしり”部分玩射击游戏做急救，注意这一次的难度比上次要高不少。成功让库巴在接受能量之后再次巨大化，第二场巨人大战开始了。



问答 上海 虞圣安
我的CM金手指里为什么没有即时存档功能？S/L大法又是指什么？
男，15岁，上海市东余杭路220号，QQ746922902

### BOSS战：イビッキタワー

这个BOSS的身体非常坚硬无法构成伤害，必须用拳头不断的攻击BOSS，让BOSS后退并掉到湖里，此时用触摸笔连续点击即可阻止BOSS继续飞行。接着趁着BOSS掉进湖里的时候用拳头直接攻击BOSS的头部，这样即可给BOSS构成伤害。反击方面，BOSS扔出爆弹攻击的话必须用拳头不断的反击，等待爆弹击中BOSS头部即可让爆弹爆炸。不久后BOSS会召唤手下给自己的身体进行修复，此时只要喷火即可消灭这些杂兵。如果不尽早消灭的话，BOSS的体力将会回复。此外，有时BOSS也会召唤出飞行部队运输爆弹，此时用触摸笔点击屏幕发射火弹即可消灭这些运输队，注意偶尔敌人也会运出蘑菇给我方回复HP，也可以灵活利用。

## イビッキタワー

库巴打败巨人之塔之后，身体又变回了原样。接着走进塔中，发现里面空无一人。乘坐电梯来到塔内上层之后，库巴发现有一本奇怪的书籍便翻开看。此时突然屋子里传出不可思议的声音，原来这里的主人是书中的鬼魂科学家。他给库巴展示了自己的发明——透视仪，用它可以照到体内，这样躲在库巴肚子里的幽灵会消失，这时候可以继续追踪贤者毛毛虫了。




## エネルギースペース

控制马里奥和路易来到库巴体内的“エネルギースペース”场景，这里地形复杂，需要灵活利用开关透视仪的效果才能继续前进。用蓝色龟壳撞开机关之后即可来到迷宫的大厅。这里有5角型的星星机关，必须要找齐5个角的星星碎片才能让开启。每走到一个特定的地方就可



以打开星星的开关，中间的房间的星状物会发生变化。先使星星变成左上右上2个角的星状，拿到2角星之后来到上方可以使用的地方，进入下一个场景。在这里可以学到新的特技，在回转的时候按B键可以钻到地下，启动新的开关。注意某些地面有黄色颗粒的地方可以利用钻地跳起获得道具。之后继续收集星星的碎片，凑齐5个角之后拿到星星，进入中间的门。贤者就在这里，但是要从它那里得到疫苗必需再和它打一场。

### BOSS战：贤者イモーヌ

打这个BOSS需要掌握一定的技巧，右上角有BOSS的气槽，BOSS每受到攻击一次气槽就会不断的上升，等到气槽攒满之后BOSS就会变身。变身前的BOSS非常简单，只会吐丝攻击，看准攻击对象并及时用锤子反击即可。首先不要用特技攻击，用锤子慢慢消耗BOSS体力并观察BOSS的蓄力槽。等BOSS蓄力槽即将攒满的时候再用特技集中攻击，等BOSS变身之后再用绿龟壳集中攻击，两次即可把BOSS的气槽再次攒满，这样BOSS又会变回变身前的模样。BOSS变身后的招式非常棘手，第一招是扔红心攻击，注意上屏幕会有提示，根据提示让对应的角色看准时机用锤子反击即可。BOSS第二招是吐出星星攻击，这一招会上下反复攻击，必须看住时机让马里奥和路易依次跳起才能躲避。不过有时候BOSS会使用魔棒交换角色的位置，这时候必须用相反的按键跳起躲避才行。有时候BOSS用魔棒把角色变小，变小后的角色必须用锤子看准时机反击才行，否则被巨大化的BOSS撞击一次就要受到巨大的伤害。总之在BOSS变身后一定要赶快使用技能攻击积攒BOSS的蓄力槽让BOSS及早变回原样。



在南昌的很少啊，在看PG的南昌“同志”请加我啊！尤其是喜欢FF的啊！
江西省抚州市临川区临川育才培训中心，QQ522512183
江西 黄晨恺 交友

战斗结束之后，贤者把疫苗交给马里奥，之后需要前往库巴体内新出现的“プレスタワー”使用钻地技能打开库巴体内的机关，这样库巴就能学会在空中往下砸（按L切换之后按Y键跳起再按下Y键）的特技。下一个目标是库巴城，听说库巴以前在无意中捡到过疫苗，并放在了自己城堡的金库里。



## クッパ城

这里的地下道被封锁了，库巴只能朝阳台走。在一个地方有一座奇怪的石像，调查之后库巴打算把它推下去，用来打开通往地下金库的大门。这时被洗脑的杂兵们来捣乱了，需要操作马里奥与路易给库巴增加力量，就像上次挖隧道一样。之后库巴把石像从阳台上推了下去，把地板砸开一个大洞，进入地下金库。在途中可以救出炸弹军团，之后来到一处有龟壳标记的弹簧地板上需要不断的使用下压攻击才能是弹簧地板弹的更高。成功来到金库之后发现这里居然被挖隧道的鼹鼠们挖通了一个火车道，准备开通一个从库巴城通往蘑菇镇的地铁。库巴生气的把这些鼹鼠喷火烧死之后准备调查第二个贤者碎片的所在，此时突然列车发动，把库巴顶了出去，撞在了石头上。原来鼹鼠军团早被猥琐男收买了，它们要置库巴于死地。没办法，马里奥兄弟再次帮助库巴复活，使它变成巨人与火车抗衡。



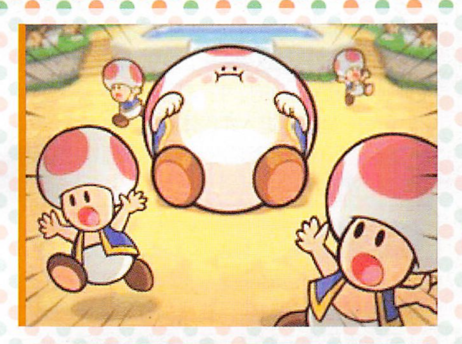
### BOSS战：ゲラエクスプレス

又是一场巨大化的战斗，不过打这个BOSS比较棘手，因为有时间限制。鼹鼠们要把库巴引到最右边的桥上，一旦到了那里，库巴会因为自己的体重把桥压断，直接GAME OVER。所以此战必需速决。鼹鼠的列车不能用拳攻击，只能靠喷火，对着麦克风吐气的时候必须均匀，不能中断。注意敌人的增援攻击，看准位置用触摸笔点击屏幕即可踩死敌人，不过有时候会有回复蘑菇出现，千万不要错过。列车钻进山洞之后会发射导弹攻击，此时必须连点屏幕来破坏山洞，这样才能躲避导弹的攻击，否则一次就是小半行血。BOSS召唤机械军团攻击的时候看准时机挥拳反击即可，不但能够全灭杂兵，还能给BOSS本体构成巨大的伤害。注意列车途中会经过一个小山，小山会变成巨人与库巴对峙。这时如果向山喷火，里面的列车也会被烧到。小山发动突进攻击的时候必须从左到右连续滑动触摸屏与之相抗，小山召唤杂兵的时候同样是点击触摸屏发射火弹攻击，火弹的威力会随着发动的数量越来越小，因此必须节省弹药。打倒山巨人之后继续追击列车，千万不要给敌人回复的机会，在敌人停车补给的时候加以猛攻。总之一定要在倒计时100秒结束之前结束战斗，否则就会前功尽弃。



打败列车之后，库巴回到金库，原先找炮弹的3个手下也在那里。疫苗藏在保险柜中，但是它忘记了密码。马里奥与路易来到库巴的记忆仓库“きおくそうこ”，帮助库巴寻找密码。在这里，他们被当成了病毒，库巴的记忆仓库启动了杀毒软件，马里奥和路易与自己的电子克隆体交手。


交友 广东 徐昆
希望喜欢游戏王、OCG的朋友加我QQ，最好会用NBXDE，请说明是掌机迷。
男，13岁，广东省汕头市长厦小学六年级，QQ563657674



## BOSS战：クッパメモリーM/L

这一战要同时面对两个BOSS，假路易经常会逃离画面，所以经常交手的还是假马里奥。假马里奥的攻击方式只有两种，第一招是吃了巨大蘑菇之后顶方块攻击，红色的是攻击马里奥，绿色的是攻击路易，看准时机用锤子击碎即可。第二招是无敌星星攻击，此时由于全身无敌千万别想去踩它反击，根据金币的位置来判断对方是直冲还是跳跃，及时回避即可。假路易的招式比较多，扔锤子攻击比较简单，看准时机破坏掉即可。被鬼魂追击之后会不断的冲击我方，看准时机踩一下鬼魂即可中断假路易的攻击。注意如果先击倒假马里奥的话，假路易偶尔会使用1up绿蘑菇给假马里奥复活，好在HP不会全满，使用绿龟壳特技集中攻击即可。

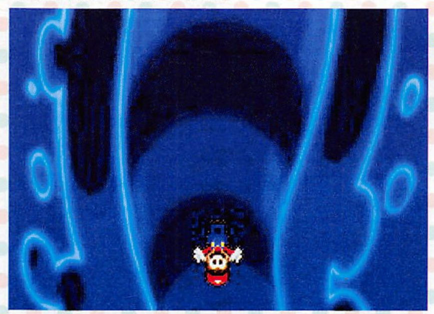
胜利之后得到一张拼图，把图拼好之后库巴终于回忆起密码：9898 88241 983，用日语音训混着读的话就是“クッパクッパ やっぱり つよい クッパさま”（库巴库巴 果然很强大库巴大人），真不愧是库巴设置的密码。打开保险柜之后得到第2个贤者碎片，但是库巴的3个手下却突然叛变，把它锁在了保险柜里。原来它们早被控制了。库巴不能逃出去，也不想把碎片交给别人，一赌气把碎片吞了下去。马里奥与路易连忙赶往库巴体内的胃袋寻找碎片。现在库巴不能动了，马里奥只能先从水管出去，回蘑菇镇找医生商量下一步怎么办。

## キノコタウン

医生查到最后一个疫苗的位置在海滩附近的高山上。那里空气稀薄，他让马里奥和路易先测试一下肺活量（需要玩家亲自来吹）。测完肺活量之后空气管道突然出了问题，很多地方的管子开始漏气。马里奥与路易来到屋外，看到一个女孩的鸽子被气流卷到了房顶上，情急之下马里奥将自己的身体充满空气，路易举起马里奥之后按B键可以跳得很高，之后就可以救出鸽子了。之后鸽子带着马里奥兄弟去找最后的疫苗。

## ムッシーバビーチ

这里的海边住着一位老海龟，它是拼图专家，从它这里完成拼图游戏之后可以得到额外的奖励，还可以从其他地方找到新的拼图送到它那里。不过这不是主线剧情，可以暂时不去理会。马里奥与路易在鸽子的指引下来到高山地带，利用气球跳跃术一直往上跳，终于在高山顶上找到了最后一名贤者。这个家伙有点古怪，似乎十分热衷于瑜伽功的修炼，要呆在山顶上1000年不动。他对马里奥兄弟说如果他们有本事让自己动一动地方，就把疫苗给他们。但是这位仙人道行深厚，不管兄弟俩怎么砸地面都无法使他挪动分毫。没有办法，只能先去学习新的特技才能对付他。



## エクボンの森

新的特技就隐藏在森林里。但是这里有八角虫护卫，必须要积攒到5个技能碎片以上才让马里奥兄弟进入。在森林里随便走走，把以前没探出的地图都走遍，终于找到了6枚技能碎片，之后到八角虫那里就可以进去了。里面的地形复杂，必需灵活使用各种新技能才能通过。在途中马里奥会被一群食人草抓走，路易单独冒险救出哥哥，之后却中了怪物的埋伏与怪物合体……合体后可以进入之前所无法进入的伤害地形，在这里将技能碎片收集齐全，最后终于在最后一个技能碎片面前找到了马里奥，打倒4个杂碎敌人之后习得新特技“スイーツバスケット”。这时回到瑜伽神仙那里和他交手，使

攻略研究

08年10月买的PSP2000套装（4G）便宜卖！
男，21岁，这家伙很懒什么都没有留下，QQ165232586
辽宁 王祥 交友

用特技成功就能让他摔倒。神仙大人的千年瑜伽计划泡汤了，竟然灰心丧气地跳了崖，但是在跳下去的瞬间把疫苗扔了上来。不用担心，神仙是不会想不开的，他重新爬了上来，准备修炼另一门奇功——倒立。现在就不要打扰他的修行了，赶紧回蘑菇镇找医生去吧。医生利用星之疫苗合成出治疗巨球病的特效药，使所有的病人在瞬间痊愈，并且打开了通向碧奇城的道路，最后的决战就要来临了。

## ピーチ城

城内的道路很多，但是障碍也不少。马里奥兄弟把至今为止学到的所有特技都用上，才能继续前进。正门不能进入，需要从上面走。注意这里出没的敌人非常强劲，如果实在感觉棘手的话，建议多提升自己的等级并多购买回复品为上。马里奥与路易来到垃圾处理场，这里遇到碧奇城内第一个BOSS垃圾桶机器人。

### BOSS战：ガラクタモンスター

这个BOSS会不停的召唤手下，只要路易不被抓住，集中攻击BOSS本体即可。BOSS会扔下垃圾箱攻击，被垃圾箱盖住的角色会左右移动，必须灵活利用跳跃来造成时间差来躲避BOSS紧接着的石头攻击。BOSS扔出垃圾攻击的时候只要跳起就能回避，注意如果踩踏住垃圾的话，BOSS会接着投出更大的垃圾攻击。之后BOSS会发怒冲撞过来，看准时机跳起并踩它反击即可。BOSS召唤手下的话可以别做理会，等待手下主动过来攻击再用锤子反击即可。注意反击的时机必须把握好，出招太早的话对方也会提防。唯一需要特别注意的就是BOSS的吸入攻击，被吸入的角色会被抓进垃圾桶里，另外一个角色必须尽快对对应的垃圾桶攻击来救出同伴，否则唯一的角色阵亡的话就会直接全灭。此外，就算打倒了垃圾桶，桶内也会出现敌人，必须进行最后的反击才能给敌人致命一击。

打倒垃圾桶之后，马里奥兄弟在垃圾堆里发现了库巴，把它救了出来，不过库巴说自己腰疼，站不起来。从旁边新开的路尽头有一个管道，可以进入库巴身体内部。进入库巴体内“パワースペース こし”部位刺激体内的神经之后（需要喝茶等待……）库巴即可苏醒并习得滚球的新特技。操作库巴在城内展开探索，这里需要利用新学会的滚球技能才能越过某些地形。首先要寻找这里的3个钥匙，其中蓝色钥匙是通往最后的门的。打开门之后继续前进，之后还有一处需要进入库巴体内“パワースペース むね”玩迷你游戏的任务。不久后库巴碰到了老对手野猪怪。

### BOSS战：メタボス

这个BOSS被改造之后会冷气攻击，当它召唤雪球出来的时候，要把雪球吸入体内，让马里奥兄弟去对付，否则雪球将会不断的给BOSS回复HP。注意在库巴体内连续击倒8只雪人后库巴体内将会喷出冰王冠（？），BOSS戴上王冠之后便不会再召唤雪人，直接与库巴对决。BOSS滚雪球的时候需要观察雪球上的炸弹，看准时机用拳头攻击炸弹一次即可，不过到了后来炸弹会隐身，要算好位置下手。BOSS跳到空中的时候会向下扔出雪球攻击，看准位置蹲下对比即可，利用雪球之间的间隙可以用来中断蹲下之后的僵直时间。注意BOSS有时候会突然发动直拳攻击，必须提早反应出招反击。

打败野猪怪之后，黑暗之星被库巴吸入体内。同时借助野猪怪鼻子发出的冷气。库巴体内原先有喷水的地方会冻结，此时即可让马里奥和路易前往库巴体内的这个新场景。这个场景内迷宫比较复杂，必须灵活利用库巴吸入冷气时体内结冰，不吸入冷气时体内复原的特点来回切换才能在迷宫内继续前进。大家在最深处终于追到了黑暗之星，接下来是BOSS战。



### BOSS战：ダークスター

开始时一切攻击对BOSS本体无效，只能攻击BOSS召唤出的两个杂碎。将杂碎击倒之后，BOSS会点燃炸弹扔出杂碎攻击我方，


交友 广东 张坚
对于忙于学习又不忘掌机的朋友们，交个朋友吧，互相鼓励！
男，15岁，广东省韶关市五祖路桂花苑，QQ418211782




此时把握好时机用锤子反击即可给BOSS构成伤害（自己也会受到一定伤害）。BOSS被炸弹连续炸两次之后会暂时缩进体内，此时即可攻击BOSS本体。注意BOSS本体受到伤害以后，召唤的杂碎会给BOSS回复体力，必须优先击破。招式方面，BOSS召唤的手下只会发射激光攻击，看准时机跳跃或原地不动躲避即可。BOSS本体的招式一共有三种，第一招是发动激光攻击，红色的是打马里奥，绿色的是打路易，看准时机跳起回避即可。第二招是制造分身突进攻击，此时BOSS的身体会消失，凭感觉把握时机出招反击即可。第三招是制造马里奥和路易的影子，并对影子使用电击，需注意影子受伤自己同样要损失HP，必须把握时机即使躲过才行。BOSS缩进体内的时候也会发射持续时间较长的激光攻击，必须等到激光快到脚下的时候跳起才能完全回避掉BOSS的攻击。注意BOSS使出全屏的激光攻击的时候一定要让马里奥和路易跳起抓住黄色星星才能躲过，否则几乎可以瞬间被秒杀。最后，BOSS临死的时候还会企图将马里奥和路易吸入体内，必须连点AB键逃脱才行。

战斗之后发现黑暗之星在库巴体内窃取了库巴的记忆，制造了一个黑暗库巴，同时碧奇公主也被黑暗库巴吸入了体内。据说当黑暗库巴彻底进化完成的时候，整个世界都将陷入黑暗而无法拯救。在这个生死存亡的紧要关头，无论马里奥还是库巴，都必需尽快打败卑劣的野心家，救出公主，换回世界的和平。就在这时，碧奇城突然也变成了巨人，将库巴一脚踩扁。经过马里奥兄弟前往库巴体内“パワースペースおしり”部分进行复活急救，库巴再一次身体巨大化，与碧奇城堡的最后一场壮绝的巨人之战终于开始了。

### BOSS战：碧奇城

这次巨大化的战斗和上次比较类似，因为碧奇城变成的巨人会施放黑洞，千万不要被黑洞吸进去。一开始先连续用喷火攻击，这样对方就会吐出蘑菇，它的撞击可以拿拳头打回去。当敌人的HP减少一半左右的时候它会施放另一个黑洞，但是被库巴打到了BOSS自己那一边。这时就是和上次一样的拉锯战了，不管敌人怎么出招，最重要的就是把他往黑洞那边打。到最后的时候库巴和碧奇城都会被卷进黑洞，此时只有在我方HP耗尽之前拼命反击，把握BOSS的行动规律，等BOSS收招的时候全力反击即可。

胜利之后库巴来到城里，终于找到了仇人。紧接着又是BOSS战。

### BOSS战：ダークグラコビッツ

一开始任何攻击都打不到BOSS，只有等BOSS悬挂到房顶上荡秋千攻击的时候挥拳反击才能给BOSS构成伤害。不过不久后BOSS的头盔又会给他回复HP，非常棘手。此时需要耐心等待BOSS头盔和身体分离的时候，并用吸入攻击把头盔吸入体内交给马里奥和路易解决。注意头盔属于浮空系，龟壳和锤子都无效。击倒头盔之后即可放心攻击BOSS本体，BOSS的招式种类繁多此处由于篇幅所限略过不提。

干掉グラコビッツ之后，黑暗库巴终于登场。接着是最终BOSS战。

### 最终BOSS战

暗黑库巴在吸收了公主的能量之后终于进化到了完全形态，游戏也终于迎来了尾声。对于最后一战大家也别吝惜道具，尽情的发挥吧。战术方面大家已经经历了这么多的BOSS，对于最终BOSS的招数应该也能应对的，这里由于篇幅所限就不再一一介绍了。对付暗黑库巴的方法就是先把它打死一次，在它变大之后立刻用火焰攻击，把BOSS打出来，之后立即吸收。这样以来马里奥和路易在库巴体内与BOSS展开生死对决，首先把BOSS的两只眼镜片打碎，之后打断它的三条腿，最后是上面BOSS的本体。当BOSS被干掉之后，外面的黑暗库巴也会随之崩溃，最后库巴用重拳给了黑暗库巴最后致命的一击。



祝猴哥减肥成功，越来越苗条！
男，14岁，上海市黄浦区迎勋北路8弄，QQ924862109
上海 方晨宇 交友

## 尾声

黑暗之星被消灭了，BOSS只剩一个脑袋，居然不思悔改，想用自爆的方式和大家同归于尽。但是爆炸并没有伤到他们，反而把大家从库巴肚子里送了出来。库巴看到马里奥之后才如梦初醒，原来是他们这两个家伙一直在自己肚子里搞来搞去，虽说它自己也吃尽了苦头，但是没有他们的帮助，也许库巴早就没命了……不过库巴并不这么想，趁着这次两败俱伤，它打算彻底干掉马里奥兄弟，抢走公主。至于结局么，自然是大家都猜得到的了。马里奥和路易又把库巴修理了一顿，大魔王的野心依旧未遂，只好含恨回到库巴城收拾残局，同样千疮百孔的碧奇城也开始重新整修。直到有一天……

躺在病床上的库巴正在考虑怎么处理当初那三个背叛自己的家伙，这时一直鸽子飞了进来，它送来了公主的礼物。黄色星星也来专门看望它，没趣的库巴把它赶走，把身边的手下也都支开了，然后它偷偷打开了公主送来的礼物，不禁笑了出来。究竟是什么东西，能够让库巴如此高兴呢……？



# 特殊装备的附加效果及入手地点

| 装备名称 | 特殊效果 | 获得地点 |
|---|---|---|
| マスターウェア | 特技威力增强25% | 全部迷你游戏获得A级 |
| カンペキウェア | 不容易中异常状态 | キノコタウン的商店，级别要在星星以上 |
| チョウハツソックス | 被怪物攻击的几率提升50% | キノピオひろば的商店 |
| ゴツゴツソックス | DEF上升20% | エアスペース的宝箱 |
| チョコマカソックス | 战斗中一定能逃跑成功 | コールアント和ゲラプ一掉落 |
| テッペキソックス | 不容易中异常状态 | シナプン等怪物掉落 |
| ブラザーソックス | 怀抱其他同伴时DEF翻倍 | 完成分身タル大炮的迷你游戏 |
| コインソックス | 无伤获胜获得的金钱变成1.5倍 | キノコタウン的宝箱 |
| コンジョウソックス | 死亡后一个回合自动复活 | キノコタウン的商店，级别要在星星以上 |
| エンジェルソックス | 战斗中每回合自动回复HP8、SP2 | エアスペース和ポンプスペース的宝箱 |
| ムラムラソックス | 战斗中每回合自动回复SP1 | キノコタウン的商店，级别要在太阳以上 |
| メキメキソックス | 战斗中每回合自动回复SP3 | ピーチ城的宝箱 |
| ナースソックス | 战斗中每回合自动回复HP4 | キノコタウン的商店 |
| ドクターソックス | 战斗中每回合自动回复HP10 | エアースペース的宝箱 |
| ゴワゴワソックス | DEF提升10% | キノピオひろば的商店 |
| SPソックス | SP提升20% | キノコタウン的商店，级别要在太阳以上 |
| SPソックスDX | SP提升30% | エクボンの森的宝箱 |
| HPソックス | HP提升20% | キノピオひろば的商店 |
| HPソックスDX | HP提升30% | ヅツーダレイク的宝箱 |
| デリシャスグラブ | 战斗中道具回复量翻倍 | エネルギースペース的宝箱 |
| キノコグラブ | 行动前偶尔使用蘑菇回复HP | ムッシーバビーチ的宝箱 |
| アイテムグラブ | 锤子攻击敌人时随机掉落道具 | キノコタウン的商店，级别要在太阳以上 |
| ドレイングラブ | 锤子攻击的话可以回复10%的SP | 完成あちこちウィンドウ的迷你游戏 |
| ヤワヤワグラブ | 锤子攻击的话可以让对手防御力下降 | ドックンフラワー掉落 |
| フラワーグラブ | 火焰弹的威力提升20% | ムッシーバビーチ的宝箱 |
| ヘビィグラブ | 锤子的威力提升20% | キノコタウン的商店，级别要在太阳以上 |


交友 江苏 荆志远 什么时候才能有可以快速记录的NO$GBA模拟器啊！喜欢用电脑模拟器的加我QQ！
男，12岁，江苏省昆山市紫竹路菊园一村31#，QQ623123112

| 装备名称 | 特殊效果 | 获得地点 |
|---|---|---|
| POWグラブ | POW提升10% | キノコタウン的商店 |
| POWグラブDX | POW提升20% | ショクチュ掉落 |
| ゼンカイブーツ | HP全满的话POW提升30% | 完成はね～るメット的迷你游戏 |
| ハラハラブーツ | 攻击翻倍，不过受到攻击的话就会昏倒 | ムッシーバビーチ的宝箱 |
| フミフミブーツ | 下踩攻击的威力提升30% | セレブジュゲム掉落 |
| コインブーツ | 下踩攻击敌人时会掉落金钱 | 贤者イモーヌ掉落 |
| ドレインブーツ | 下踩攻击敌人时会回复5%的HP | ゲドンコ星人掉落 |
| ゲドンコブーツ | 下踩攻击敌人时让对方POW下降50% | 完成くるりんボール的迷你游戏 |
| ぐるぐるブーツ | 下踩攻击敌人时让对方晕眩 | クッパ掉落 |
| こうらブーツ | 绿龟壳的威力提升20% | エネルギースペース的宝箱 |
| スペシャルブーツ | 特技威力增强10% | キノコタウン的商店，级别要在太阳以上 |
| ヘビィブーツ | 下踩攻击的威力提升20% | メタボルスペース的宝箱 |
| POWブーツ | POW提升10% | メタボルスペース的宝箱 |
| POWブーツDX | POW提升20% | ショッピングモール的商店，级别要在星星以上 |
| ゴールドクラン | 只能用来卖钱 | セレブジュゲム掉落 |
| チャレンジメダル | 怪物能力变强，留下金钱变成1.5倍 | 完成ノコノコこうら的迷你游戏 |
| キノコストーン | 敌人留下的道具全部变成蘑菇 | キノコタウン的宝箱 |
| オタカラメガネ | 敌人掉落道具的概率翻倍 | 完成キノコボール的任务获得 |
| オカエシシート | 每次受到攻击时POW都会提升5%(最大30%) | ゲラカメック掉落 |
| ヘタレスカーフ | 濒死状态下DEF翻倍 | ドリペン掉落 |
| POWキノコソース | 吃下蘑菇的话POW提升20% | クッパ城へ续く道的宝箱 |
| オオモノシエル | 无视杂碎敌人的攻击 | クッパ城へ续く道的宝箱 |
| スモールシエル | 战斗中完全回避一次攻击 | 完成かくれんぼ的任务 |
| ビッグシエル | 战斗中完全回避三次攻击 | ヤリドリラー掉落 |
| ゼイタクワッペン | 特技消耗的SP增加,威力增强20% | ヅツーダレイク的宝箱 |
| ゴーカイワッペン | 特技消耗的SP增加,威力增强30% | オタプク草原的宝箱 |
| キマグレベルト | 部分特技的消费SP下降40% | キノコタウン的宝箱和商店 |
| セツヤクベルト | 特技消耗SP下降30% | キノコタウン地下的宝箱和商店，级别要在太阳以上 |
| ヒシメキベルト | 消特技消耗SP下降50% | キノコタウン的商店，级别要在星星以上 |
| ハッピーストラップ | 运气变成1.5倍,容易打出会心一击 | キノコタウン的商店，级别要在太阳以上 |
| おうさまこうら | 拳头威力增加30% | 完成ブリローズの家的迷你游戏 |
| きんきらきば | 只能用来卖钱 | クッパ城的宝箱 |
| ブロックきば | DEF提升20% | 完成ブロキャット的任务得到 |
| ほねほねきば | 吃下鸡腿即可让DEF提升30% | 完成ボコスカノコノコ的迷你游戏 |
| もえもえきば | 吐出火焰时让敌人烧伤的概率加倍 | クッパ城的宝箱 |
| しゃくねつきば | 喷火攻击的威力提升20% | ゲプー炮的宝箱 |
| でしゃばりきば | 每回合行动两次 | 到达最高等级(库巴等级达到40) |
| スペシャルきば | SP提升20% | 地下トンネル的宝箱 |
| スペシャルきばSP | SP提升40% | ピーチ城的宝箱 |
| パワーきば | POW提升10% | メタボス和キカンボー掉落 |
| パワーきばSP | POW提升20% | 完成ブロキャット的任务得到 |
| ブロックうでわ | DEF提升20% | ブリロック的商店(到达ヅツーダレイク以后) |
| きゅうけつうでわ | 拳头攻击之后HP回复8% | 完成ボコスカボムヘイ的迷你游戏 |
| いかりうでわ | 发怒状态下全攻击威力提升20% | ブリロック的商店 |
| ラッキーうでわ | 运气变成2倍，容易打出会心一击 | ブリロック的商店(到达ヅツーダレイク以后) |
| ハンターうでわ | 吃下鸡腿即可让POW提升10% | ピーチ城的宝箱 |

攻略研究

面临中考，义无反顾的向上冲吧！
男，15岁，西安市碑林区西工大附中初三，邮编710072
西安 胥锦程 交友

| 装备名称 | 特殊效果 | 获得地点 |
|---|---|---|
| スタミナうでわ | 吃下鸡腿即可让POW提升15% | ブリロック的商店 |
| てつけんうでわ | 拳头的威力提升20% | オタプク草原的宝箱 |
| ボコスカうでわ | 每回合自动回复SP2 | ダークトレジャン掉落 |
| ボコスカうでわSP | 每回合自动回复SP4 | クッパ城へ续く道的宝箱 |
| パワーうでわ | POW提升10% | ピーチ城的宝箱 |
| なりきんゆびわ | 大地图打倒的敌人留下金钱翻倍 | トレジャン掉落 |
| おたからゆびわ | 怪物掉落道具的概率翻倍 | 完成ボコスカクリボー的迷你游戏 |
| ごうかいゆびわ | 特技消耗的SP增加，威力增强30% | 完成ボコスカカメック的迷你游戏 |
| きまぐれゆびわ | 部分特技的消费SP下降30% | 地下トンネル的宝箱 |
| おおぐいゆびわ | 可以一下吃掉两个鸡腿 | ブリロック的商店 |
| チキンゆびわ | 行动前偶尔会吃鸡腿 | イビッキタワー的宝箱 |
| あんしんゆびわ | HP提升20% | クッパ城へ续く道的宝箱 |
| カチコチゆびわ | DEF提升20% | エクボンの森的宝箱 |
| ブロックゆびわ | DEF提升30% | 完成ブロキャット的任务得到 |
| おちょうしゆびわ | 打出Excellent的话SP将会回复10% | ゲタゲター掉落 |
| みなぎりゆびわ | 每回合自动回复SP4 | ブリロック的商店(击倒库巴以后) |
| やすらぎゆびわ | 每回合自动回复HP15 | ブリロック的商店(击倒库巴以后) |
| さいせいゆびわ | 每回合自动回复HP10、SP 3 | ピーチ城的宝箱 |

# 全部道具使用效果及价格一览表

| 道具名词 | 价格 | 使用角色 | 效果 |
|---|---|---|---|
| キノコ | 5 | 马里奥/路易 | HP回复30点 |
| スーパーキノコ | 20 | 马里奥/路易 | HP回复60点 |
| ウルトラキノコ | 40 | 马里奥/路易 | HP回复120点 |
| ミラクルキノコ | 60 | 马里奥/路易 | HP回复240点 |
| ピリからチキン | 10 | 库巴 | HP回复80点 |
| げきからチキン | 30 | 库巴 | HP回复150点 |
| ばくはつチキン | 60 | 库巴 | HP回复280点 |
| ナッツ | 20 | 马里奥/路易 | 2人的HP回复20点 |
| スーパーナッツ | 80 | 马里奥/路易 | 2人的HP回复40点 |
| ウルトラナッツ | 160 | 马里奥/路易 | 2人的HP回复80点 |
| ミラクルナッツ | — | 马里奥/路易 | 2人的HP回复160点 |
| シロップ | 10 | 马里奥/路易/库巴 | SP回复10点 |
| スーパーシロップ | 35 | 马里奥/路易/库巴 | SP回复20点 |
| ウルトラシロップ | 60 | 马里奥/路易/库巴 | SP回复30点 |
| ミラクルシロップ | 100 | 马里奥/路易/库巴 | SP回复40点 |
| スターキャンディ | — | 马里奥/路易/库巴 | HP和SP完全回复 |
| 1UPキノコ | 25 | 马里奥/路易 | 让死亡的同伴复活并回复一半的HP |
| 1UPキノコDX | 100 | 马里奥/路易 | 让死亡的同伴复活并HP完全回复 |
| リフレッシュハーブ | 5 | 马里奥/路易 /库巴 | 解除异常状态 |
| ハートマメ | — | 马里奥/路易/库巴 | 最大HP上升1点 |
| スペシャルマメ | — | 马里奥/路易/库巴 | 最大SP上升1点 |
| パワーマメ | — | 马里奥/路易/库巴 | 最大POW上升1点 |
| リトライクロック | — | 马里奥/路易/库巴 | 回到战斗刚开始的状态重新开始 |


交友 辽宁 袁友锋 这家伙很懒，什么都没写……
男，32岁，辽宁省本溪市溪湖区歪头山铁矿7栋，邮编117006

# 全特技习得地点及使用效果一览

| 马里奥和路易 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 特技名 | SP | 攻击对象 | 获得地点 | 效果 |
| ミドリこうら | 3 | 单体(依次) | ガラクタスペース | 无 |
| ファイアフラワー | 4 | 全体 | ポンプスペース | 烧伤 |
| はね～るメット | 6 | 单体 | メタボルスペース | 无 |
| 分身タル大炮 | 7 | 全体(随机) | キノコタウン | 无 |
| くるりんボール | 7 | 全体(随机) | エネルギースペース | 眩晕 |
| ワンダーメテオ | 8 | 全体(随机) | キノコタウン(得到3个贤者碎片之后) | POW下降 |
| スピンどかん | 10 | 单体(依次) | ムッシーバビーチ | 眩晕 |
| スイーツバスケット | 14 | 全体 | エクボンの森(遇到贤者之后) | 无 |
| あちこちウィンドウ | 18 | 全体(随机) | クッパ城(打倒ゲドンコ星人之后) | 眩晕 |
| こいこいスター | 20 | 单体 | ピーチ城 | DEF下降 |

| 库巴 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 特技名 | SP | 攻击对象 | 获得地点 | 效果 |
| ボコスカクリボー | 6 | 单体(依次) | エクボンの森 | 烧伤 |
| ボコスカヘイホー | 8 | 单体 | クッパ城へ续く道 | 无 |
| ボコスカノコノコ | 10 | 全体(随机) | ヅツーダレイク | 无 |
| ボコスカボムへい | 12 | 全体 | クッパ城 | 眩晕 |
| ボコスカカメック | 15 | 全体(随机) | ピーチ城 | 烧伤 |
| ボコスカブロドック | 20 | 单体(依次) | 集齐全部的方块猫 | 眩晕 |

攻略研究

# 兄弟特技组合的各种效果一览表

得到バッジ之后，每次攻击敌人打出屏幕右下方的气槽蓄满之后即可通过点击触摸屏来使用バッジ发挥各种效果。马里奥主要是影响到技能的效果，路易是影响到气槽的积攒以及威力等。各种バッジ的获得地点、基本效果，组合方法具体如下表所示：

| 道具名 | 价格 | 效果 | 获得地点 |
|---|---|---|---|
| キノコバッジ | — | 2人的HP回复 | 完成メタボルスペース的任务 |
| ブラザーバッジ | 1000 | 2人的SP回复 | キノコタウン的商店 |
| ボーナスバッジ | 500 | 获得金钱和EXP增加 | キノコタウン的商店 |
| パワフルバッジ | 2000 | 变成必杀状态，攻击力上升 | キノコタウン的商店 |
| Goodバッジ | — | 打出Good～Excellent会小幅积攒气槽 | 完成メタボルスペース的任务 |
| Greatバッジ | 500 | 打出Great～Excellent会积攒气槽 | キノコタウン的商店 |
| Excellent!バッジ | 1000 | 打出Excellent的话会大幅积攒气槽 | キノコタウン的商店 |
| Excellent!!バッジ | — | 连续打出Excellent的话,气槽将会急速增加 | 2个人都达到最高等级(LV40以上) |

虽然一狼也是第一次接触了大名鼎鼎的马里奥与路易RPG系列，不过的确是被这个系列的魅力所征服。与其说本作名为一款角色扮演游戏，更不如说本作是融入了系列以往作品中动作要素的精华而又加上RPG游戏中的诸多要素合并而成的结晶。画风清新搞笑，战斗紧张刺激，谜题耐人寻味，剧情跌宕起伏，实在是近期内不能错过的佳作。灵活利用上下屏切换两个世界以及使用麦克风触摸屏等充分发挥NDS独有机能的设定也是亮点之一。

DEVIL SURVIVOR 女神異聞録

NDS **女神异闻录 恶魔幸存者**

RPG ●ATLUS●2009年1月15日 ●1人用/5040日圆●512Mbit

# 全系统深度解析心得

和历次的纯RPG形式不同，本次的《女神异闻录 恶魔幸存者》采取AVG+SLG的游戏类型。玩家平时在地图上的各处探索、触发事件并且利用菜单的各项功能编排队伍，一旦进入战斗，则转入传统的SLG类型，需要达成胜利条件过关。在地图上按下X键即可打开菜单。菜单中的一部分内容需要完成一定剧情后解封。




→一开始和仲魔相关选项全都没有开启，我还以为会有说得呢。

**TEAM:进行队伍的编辑和技能的搭配。**

本次的战斗采取组队战形式，玩家最多可以出场四队队伍，每个队伍由1名队长+2名仲魔组成，队长必须是人类或者魔人（仲魔不能当队长，主角必定出场）。一旦队长被打倒队伍就会全灭，要注意。仲魔总计可以带24匹，没有上场的仲魔列在最右侧的列表中。如果队长人选超过四名，也会列在列表里（不占用24名仲魔的名额）。

←编成画面的息较多，各项目都要灵活应用。不仅是队长技能的分配，队长与仲魔的搭配也很重要。如灵鸟就非常适合与柚子一队。

编成时，上屏会显示当前队员的状态，如图所示，上屏信息包括种族、名字、HPMP、经验值和能力等基本状态。左下角的小表格是队员的耐性表，游戏中的技能分为物理、水、火、电、冰、魔力和万能七种，除了万能之外，



交友 上海 彭逸敏 高达vs高达写得很好，不过怎么少了几个机体？（啊，如果大家都喜欢的话我就补上吧）
男，22岁，上海市普陀区延长西路633弄26号，QQ：502990964



→技能详细效果属性都可以查看。比如复活就是回复属性技能。

其他技能都会受耐性影响。耐性级别包括弱点（伤害2倍）、普通、耐性（伤害50%）、无效、反射（反弹回施术者）和吸收（伤害变为恢复），除了先天之外，还可以通过技能提升，技能提升的耐性将以黄字表示。

上屏的右下方是技能栏。按下Y键，下屏就会切换为当前队员的技能列表。每个角色可以拥有七项技能，其中前三项是能在战斗中使用的主动技，中间是自动发挥作用或者可以在战场上使用的自动技，最后一项则是该种族独有的种族特技。

作为队长的人类和魔人与其他仲魔有一些小差别。首先，上屏信息栏的最下方，会多出一项行动力&机动力，这决定了队伍在战场上的行动速度和范围。此外，队长可以自由地装备装备、更换自己的技能，只要是之前采集到的技能（后述），都可以在编成时更换。多数技能需要队长角色能力达到一定值才能装备，技能的效果、属性、消耗和必要能力值都会显示在下屏中。最后，队长是没有种族特技的，代之以“先制发动技”，战斗时，只要满足发动的条件，技能就会自动发动，先制发动技同样可以更换。

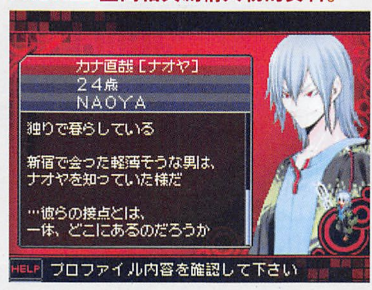
**FUSION:利用恶魔合体制造仲魔。**



→本次只有2身合体。详细的信息见后面的说明和提示。

将两名仲魔进行融和，从而创造出新仲魔，这是系列的传统特色。和历代作品一样，一周目中，仲魔的级别不能高于主角的级别，二周目以后这个限制就会解除。本作没有三身合体和剑（道具）合体，合体规则等详见后文。

**PROFILE:查阅相关剧情人物的资料。**



←走不同的路线人物简介也会变化，还会随着剧情更新。

剧情中出现的重要人物，其资料就会记入文档中，我们可以随时查看。需要提醒的是，随着剧情的发展和路线的分歧，介绍中的信息会逐步更新和变化，选择不同的路线，信息也不尽相同，如果对人物关系有疑问的话不妨时常来看看。

**AUCTION:利用恶魔拍卖获得新的仲魔。**



←仲魔的强度可以通过星数体现出来。比如图中这只青龙不但体力值高一些，还会平时不会的技能。可以用来遗传。

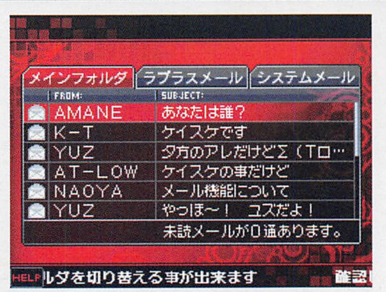
本次作品一改系列传统，仲魔的获取不再是战斗当中说得，而是在这里通过拍卖实现。因为没有装备品，所以恶魔拍卖也就变成本作中金钱的唯一用途，基本上不会缺钱喔。顺便有个小心得：虽然理论上来讲需要游戏中时间经过30分，拍卖列表才会更新，但其实只要读档就可以刷新列表了。其余详细后述。

**MAIL:查看电子邮件。**

查看收到的信息（事实上必须查看所有邮件才可以）。邮件分为3大类，分别是私信、预



陆行鸟与魔法绘本为啥不能正常游戏呢？（有防盗版措施，需要补丁）
男，12岁，北京市海淀区玉泉路玉海园五里14楼，100143
北京 明海龙 交友




→后期的一些邮件如何回复影响到故事的进展，要慎重选择。

言书和系统邮件。系统邮件会在新系统开启时发送，内容即为系统介绍，有搞不懂的可以查阅。预言书邮件则是推动剧情发展的重要线索。每天清晨，主角一行都会收到一封预言书，针对预言中的各类事件进行对策就是推动剧情的动力之一。而每天结束时，各位角色则会向主角发来私信，内容多为质询或者一天的总结，有一部分信件需要主角回复，有些回复的内容会影响到剧情的进展。

**DATA:存档，无需多言。**

算了还是说一句吧……本作有着多达6种的结局，剧情中也有种种分支，说不准什么时候就会出现重要的选项，不过存档选项中只能存档而不能读取，档位也只有一个，所以如果有条件的话最好在重大决定前备份一下存档。

**CONFIG:系统选项。**

包括文字速度、是否可以高速跳过文字(剧情时L+R)、是否显示操作说明和操作习惯(因为是斜45°角，所以要决定按下时光标是向左下还是右下)。

**BACK：顾名思义是退出。**

**TIPS** 虽然战斗采用策略类型，但其实战略性并不很高，相对来说平时搭配的技术含量更高一些，所以要勤于洗刷队伍。由于是AVG形式，所以分支和结局比较多，不算BAD END的话拥有5个结局,能加入的角色等也有差异。不过，二周目以下游戏时会得到许多福利和继承要素，所以从二周目开始可以以攻略剧情为目的，战斗基本上可以一笔带过了。以下是通关后的继承状况。

继承全部金钱

继承恶魔拍卖所声望和级别

继承全部仲魔*1

继承CARCK到的技能

继承特殊恶魔解封

经验值的级别负修正解除*2

第七日通关前出现隐藏BOSS“堕ちた明星”*3

不继承队长角色等级和能力

注1：序章的剧情中会自动获得三匹仲魔，如果队伍空位不足，这三匹会被忽略。

注2：即打败级别高的敌人有额外经验奖励，打败级别低的敌人经验值不会少获得。

注3：BOSS为99级的魔王ルシファー，攻略法后述。

## 地图探索




←随着时间推移，各种主线和支线事件全都掺在了一起，如果不好好计划的话，就会有重要的支线事件被错过。看后面的攻略吧。

游戏基本的AVG部分就是这样了。上屏显示着目前活动的角色以及位置，下屏则是可以去的地方列表。地名前标有叹号的代表该处有战斗发生，地名后标有圆形钟表标志的，则代表该地有可以触发的事件（如果有角色参与其中，可以看到角色的头像和标志）。每一个地方都有三个固定的选项，分别是“查看周围”“听路人讲话”和“与同伴确认状况”，前两项相当于RPG中无关紧要的NPC对话，第三项则承担了提醒的作用（同伴会告诉你主线剧情下一步的行动）。触发标有钟表标志的路线会让时间前进30分钟，随着时间的流逝，能够触发的事件也会随之变化。一旦达到特定时间，则所有支线剧情都被忽略，只能选择主线剧情进行，所以合理利用两个主线剧情之间的时间就是探索的重点。有时，在某些地方会出现临时的以紫色字体标注的事件，这类事件没有标



交友 山东 王博阳 请问在PC上用NO$GBA玩游戏如何使用金手指？（CHEATS选项）
男，13岁，山东临沂市兰山区北园路北园小区，276000

志提示，需要玩家自行注意，触发此类事件不会消耗时间。

除了剧情中的战斗之外，大部分时间段地图中都会出现不消耗时间的自由战斗，供玩家练级，有时还会有通常和强敌两个地点。不单是经验值和钱，部分可加入拍卖的恶魔和一些特技都可以从自由战斗中取得，尽量多检索一下吧。



←按照我下面介绍的方法基本可以把中意的恶魔买下来，只是并不能省太多的钱，大概也就能省下2成吧。好在本作并不缺钱。

**TIPS** 游戏的大致架构是，主线剧情一路向前，每一位角色的事件会随着时间推进而逐步开启，触发若干次该角色的事件后，开启该角色支线剧情。部分支线剧情结果影响主线走势。简单的说来，想走哪条路线，就要尽量多的触发与之相关的人物的事件。即使是不触发支线的事件也并非没有价值，深入后就可以了解到一些不为人知的剧情，对角色有更深的认识。

每个时间段自由战斗的敌人配置都会变化，要注意检查。此外，自由战斗中常有一种不经常出现的恶魔，它们的身上一般带有可以CRACK的技能。比如LAST DAY，打败ベル・ベリト之后的自由战斗中，有可能会出现魔神 シヴァ，能够从它身上得到原本只有BOSSナオヤ身上才有的メギドラオン魔法，这样在对付ナオヤ时，就可以获取其他技能。此外，自由战斗（强敌）中出现的敌人有时与普通自由战出现的敌人相差无几，有时练级去普通战更快一些。

## 恶魔拍卖

在第一天9点之后，恶魔拍卖处就会开启，玩家可以用钱买来新的恶魔。拍卖所有普通、金会员、白金会员和至尊会员四个级别，只要成功进行交易，就可以提高“评价度”，剧情到一定程度时，只要评价符合升级要求，便可以花钱升级，购买更多的恶魔。大抵上能买到的恶魔都是与目前游戏进度相符的水准，在战斗中遇见过的恶魔就有可能会被收入拍卖名录中。

进入会所后，现有拍品就会展示在列表中，玩家可以自行查阅其能力、价格。需要注意的是最右侧的星数，它代表了恶魔的强度。三星为标准状态，少于三星，恶魔的某项能力就会略低，有些默认拥有的技能也会缺失或需要通过升级才能获得；反之，如果星数高于3星，能力优秀的同时，还有可能具有该恶魔本来不掌握的技能。

选定对象后，如果肯出原价三倍的价钱，就可以直接得到恶魔，否则就要进行竞买。在五秒的时间内，玩家可以随时按A键叫停，在当前价目上加价（级别越高加价额度越大），只要出价高于其他人即可胜出。如果时间耗尽也没有分出胜负，余下的人就分别再出一次价，高者为胜（如相同则重复此过程）。出价过程中可以注意对手名字旁边的标志，如显示白旗，代表该角色认负退出，显示汗滴的话，则代表当前价格接近其心理价位，胜利在望。

竞价成功的话，就会进入支付环节，付出允诺的价钱即可得到恶魔，相应评价会增加（量为出价的1%），如果毁约，则会降低大量评价值（底价的10%）。本次没有恶魔合体事故，但有各种各样的拍卖事故，发生拍卖事故后，如果继续成交，评价上升将是出价的2%（加倍），毁约也不会降低评价。下面是可能出现的事故状况。



←后期一些非常实用的仲魔都能够直接在高级拍卖所里找到。

攻略研究

**TIPS** 原价购买，评价*2
变为其他恶魔
要求2倍的价格
要求一半的价格
免费加入
拒绝加入

**TIPS** 一般来讲,竞买时多能以底价的2到2.5倍价格买下,能力欠损(1、2星)恶魔可以试试1.8倍。所以竞买开始后可以直接把价格加到大概的位置,之后连续以小额度加价(比如连续按A加10块或100块),即可花最少的钱买到恶魔。自由战斗中低概率出现的恶魔有时也会被加入拍卖表,多注意收集吧。

## 恶魔合体

将两匹旧的恶魔进行合成，得到新的更强大仲魔，这个系统可以说是系列的精髓，本作也不例外。本作中没有三身合体、剑合体以及合体事故，部分特殊合体依然健在。按照惯例，合体后的恶魔级别不能高于主角的级别（一周目后解封）。选择两匹恶魔之后，会根据所选恶魔的级别、种族决定合成后的结果（规则见附表），能力加成也能得到一定程度的继承。

### —— 二身合体 ——

先选择第一只再选择第二只。受各种要求所限，选择第一只后，部分恶魔名会呈灰色无法点选。此类限制包括：主角的级别比合体结果低；合体结果尚未解封（部分剧情中出现的恶魔需要达到一定的成就如亲手打败它，之后才可以合成，列表见章末）；合成结果属于限制恶魔（请注意图中修罗王名字和头像上的红色LIMITED字样，有这个字样的恶魔，队伍里只能有一只，无法合成第二只）；不符合合成规范（比如同种精灵合体、两匹御魂合体都是没有结果的，就不能选择）。选择第一只后，可以按×键切换显示，把显示手持怪物改成显示第一只与其他恶魔的配合结果。

→二身合体最大的优点就是直观。现有仲魔能合成的结果都可以直接查阅。缺点则是有些合体不容易试出来，还是用合体吧。



←非常方便的检索合体，一般只要有合成结果需要的素材之一就可以检索出来。缺点就是结果太多了，有些难以查阅。

### —— 检索合体 ——

玩家可以设定各类检索条件，直接显示目前所有或特定可能合体诞生的恶魔，之后在系统提供的种种合成方案中选择自己喜欢的。利用这个系统，即使对合成规则不熟悉也可以轻松找到想合成的东西。检索的结果将包括主角级别+5以内所有能合成的仲魔，只要玩家曾经拥有过任意一个方案的任意一匹恶魔，合成结果就能够显示出来。善加使用检索可以帮助玩家规划自己的战力培养路线。

**TIPS** 后期的高等恶魔中，有许多恶魔都属于LIMITED恶魔，但同时它们又是更高级LIMITED恶魔的素材，比如邪神 奈亚拉托提普（邪神 ニャルラトテップ）就是合成魔神 阿修罗王（魔神 アスラおう）的必要素材。所以最好参阅表格，确定后面没有必要用它的时候再仔细培养恶魔。


交友 ?? 李智恒
要游戏秘技找我，我的外号叫秘技王！（猴子求减肥秘技）
男，12岁，地址保密，QQ：819974312

## 基本恶魔合体表

| 种族 | 女神 | 魔神 | 邪神 | 龙王 | 邪龙 | 天使 | 灵鸟 | 堕天使 | 神兽 | 魔兽 | 妖兽 | 幻魔 | 妖精 | 魔王 | 鬼神 | 斗鬼 | 邪鬼 | 鬼女 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 女神 | アクア | 鬼神 | 魔神 | 妖精 | 邪鬼 | 神兽 | 天使 | 鬼女 | 龙王 | 幻魔 | 妖精 | 魔兽 | 妖兽 | 魔神 | 斗鬼 | 灵鸟 | 鬼女 | 堕天使 |
| 魔神 | 鬼神 | フレイ | 魔王 | 天使 | 邪神 | 女神 | 鬼女 | 鬼神 | 邪鬼 | 灵鸟 | 斗鬼 | 妖兽 | 龙王 | 邪神 | 妖精 | 鬼神 | 魔王 | 邪龙 |
| 邪神 | 魔神 | 魔王 | エアロ | 魔神 | 魔王 | 灵鸟 | 邪鬼 | 灵鸟 | 魔王 | 邪龙 | 堕天使 | 鬼神 | 斗鬼 | 魔神 | 邪鬼 | 幻魔 | 幻魔 | 魔王 |
| 龙王 | 妖精 | 天使 | 魔神 | アクア | 妖兽 | 女神 | 邪神 | 女神 | 魔神 | 神兽 | 斗鬼 | 女神 | 魔兽 | 邪龙 | 天使 | 鬼神 | 神兽 | 堕天使 |
| 邪龙 | 邪鬼 | 邪神 | 魔王 | 妖兽 | フレイ | 堕天使 | 鬼女 | 魔兽 | 邪鬼 | 邪鬼 | 幻魔 | 堕天使 | 堕天使 | 堕天使 | 幻魔 | 妖兽 | 灵鸟 | 幻魔 |
| 天使 | 神兽 | 女神 | 灵鸟 | 女神 | 堕天使 | エアロ | 龙王 | 魔王 | 女神 | 神兽 | 神兽 | 邪龙 | 神兽 | 邪神 | 鬼女 | 魔兽 | 鬼神 | 女神 |
| 灵鸟 | 天使 | 鬼女 | 邪鬼 | 邪神 | 鬼女 | 龙王 | エアロ | 女神 | 天使 | 幻魔 | 龙王 | 天使 | 龙王 | 神兽 | 魔神 | 魔兽 | 神兽 | 神兽 |
| 堕天使 | 鬼女 | 鬼神 | 灵鸟 | 女神 | 魔兽 | 魔王 | 女神 | アーシ | 斗鬼 | 鬼女 | 邪龙 | 魔王 | 天使 | 邪神 | 邪鬼 | 灵鸟 | 魔兽 | 邪龙 |
| 神兽 | 龙王 | 邪鬼 | 魔王 | 魔神 | 邪鬼 | 女神 | 天使 | 斗鬼 | アクア | 天使 | 邪鬼 | 龙王 | 女神 | 堕天使 | 魔神 | 鬼神 | 妖精 | 幻魔 |
| 魔兽 | 幻魔 | 灵鸟 | 邪龙 | 神兽 | 邪鬼 | 神兽 | 幻魔 | 鬼女 | 天使 | フレイ | 斗鬼 | 邪鬼 | 鬼女 | 邪龙 | 灵鸟 | 妖精 | 斗鬼 | 妖精 |
| 妖兽 | 妖精 | 斗鬼 | 堕天使 | 斗鬼 | 幻魔 | 神兽 | 龙王 | 邪龙 | 邪鬼 | 斗鬼 | アーシ | 邪神 | 灵鸟 | 邪鬼 | 鬼女 | 龙王 | 邪龙 | 神兽 |
| 幻魔 | 魔兽 | 妖兽 | 鬼神 | 女神 | 堕天使 | 邪龙 | 天使 | 魔王 | 龙王 | 邪鬼 | 邪神 | エアロ | 魔兽 | 邪神 | 龙王 | 神兽 | 灵鸟 | 斗鬼 |
| 妖精 | 妖兽 | 龙王 | 斗鬼 | 魔兽 | 堕天使 | 神兽 | 龙王 | 天使 | 女神 | 鬼女 | 灵鸟 | 魔兽 | エアロ | 妖兽 | 邪神 | 魔兽 | 幻魔 | 堕天使 |
| 魔王 | 魔神 | 邪神 | 魔神 | 邪龙 | 堕天使 | 邪神 | 神兽 | 邪神 | 堕天使 | 邪龙 | 邪鬼 | 邪神 | 妖兽 | アーシ | 堕天使 | 龙王 | 鬼女 | 妖兽 |
| 鬼神 | 斗鬼 | 妖精 | 邪鬼 | 天使 | 幻魔 | 鬼女 | 魔神 | 邪鬼 | 魔神 | 灵鸟 | 鬼女 | 龙王 | 邪神 | 堕天使 | アクア | 妖精 | 幻魔 | 幻魔 |
| 斗鬼 | 灵鸟 | 鬼神 | 幻魔 | 鬼神 | 妖兽 | 魔兽 | 魔兽 | 灵鸟 | 鬼神 | 妖精 | 龙王 | 神兽 | 魔兽 | 龙王 | 妖精 | フレイ | 妖兽 | 妖精 |
| 邪鬼 | 鬼女 | 魔王 | 幻魔 | 神兽 | 灵鸟 | 鬼神 | 神兽 | 魔兽 | 妖精 | 斗鬼 | 邪龙 | 灵鸟 | 幻魔 | 鬼女 | 幻魔 | 妖兽 | アーシ | 魔兽 |
| 鬼女 | 堕天使 | 邪龙 | 魔王 | 堕天使 | 幻魔 | 女神 | 神兽 | 邪龙 | 幻魔 | 妖精 | 神兽 | 斗鬼 | 堕天使 | 妖兽 | 幻魔 | 妖精 | 魔兽 | アクア |
| アーシ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↑ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↑ | ↓ | ↑ | ↓ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ |
| アクア | ↓ | ↓ | ↓ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↓ | ↓ | ↓ | ↑ | ↑ | ↑ | ↓ | ↓ | ↓ | ↑ | ↑ |
| フレイ | ↓ | ↓ | ↓ | ↑ | ↓ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↑ | ↓ | ↑ |
| エアロ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↑ | ↓ | ↑ | ↑ | ↓ | ↑ | ↓ | ↑ | ↑ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |

**アーシ、アクア、フレイ、エアロ依次代表地、水、火、风精灵。**

### —— 能力和技能的传承 ——

大概大家已经注意到了，恶魔的能力指示条上有两个颜色（深蓝和白）。其中深蓝色部分是该恶魔默认级别时的默认能力，白色部分则是各类加成。恶魔每增长一级，某项能力就会上升1点（此类上升量为固定）。此外，合成时，两匹素体恶魔的原加成也会相加并且按一定比例继承（受级别制约）。此类加成是有一定随机性的，合成时，如果对加成分配不满意，退出合体画面再度决定即可重新分配。下面是恶魔能力限度的计算方法：

恶魔全部能力点数合计上限=21+现在Lv+(现在Lv/5),小数点省略。如50级,能力上限计算为81,100级时则为21+99+（99/5取整）=139。

恶魔单项能力上限=该怪物基础能力+ 升级增长的此项能力+5+(现在Lv/5)，小数点省略。比如Lv12的女神 弁财天(女神 サラスヴァティ），其基本魔力是12点，按照法则计算，它合成时魔力的上限应该是12+0+5+（12/5取整）=19点。就算合成双方的魔力都是40满值，它的魔力也不能再高了。

除了能力之外，合成时继承的还有技能。合成后，素体双方的技能（指令和自动技）都会保存下来，玩家可以任选自己喜欢的技能补充到合体结果的空技能槽里。但是，合体结果本身会自带一些技能，这些是不能替换的（比如图12中魔王洛基的真全门耐性和神之炎）。技能可以多代传承，所以经过配合就可以把想要的技能安到指定恶魔身上。后期的许多高位恶魔被动技能槽都是空的，就是为了方便玩家自由搭配。

**TIPS** 购买的能力欠损的恶魔，其总和能力上限并不会变低，可以放心使用。此外，使用御魂可以调节恶魔的能力，但这个调整只限于公式中+5+(现在Lv/5)的部分，这部分超过上限就会减低其他项的能力。

### —— 精灵与御魂 ——

将同种族的两匹恶魔进行合体，无论素体的级别如何，结果一定会是对应的精灵。精灵分为地、水、火、风四个属性，虽然能力很弱且没有技能，但将它们与其他恶魔合体，可以产生升/降级的效果。这里的级别不是指Lv，而是恶魔在本系中的地位。比如18级的灵鸟 スパルナ，与升级效果的风精灵合体，就会变成本系高一级的25级灵鸟 ヴィゾフニル，反之如果与降级的地精灵合体，就会变为低级的7级灵鸟モー・ショボー。精灵效果对各种族各异，

萌区ID：zjm008，请大家找我联机
男，22岁，天津市河北区真理道秀山里，QQ：824197274
天津 刘洋 交友




→利用御灵合体可以将想要的技能合成到指定恶魔上，还可以有针对性地强化能力，如图，我要把天照的体力加到40满值。

合体表最下端的升降箭头即为标示。

将不同种的精灵合体，即可得到四种类的御魂（由于御魂的级别较高，在35~45段，所以初期无法合成）。御魂非常特殊，如图，它与其他恶魔合体并不会改变恶魔的能力、级别，而是根据自己的种类，使得合体恶魔的某项能力+3，图中天照大御神体力栏末端的浅蓝色即为御魂的加成。合体后还会重新得到分配技能的机会。可以说御魂是用来强化恶魔的。御魂可以在至尊级的拍卖所里买到，也可以使用精灵合成。为了保持平衡性，合成精灵需要额外花1000块，合成御魂则需要3000块。御魂的合成方法见下表。

**TIPS** 恶魔升级的能力是固定的，某些高位恶魔或许会在99级之前就达到单项能力上限40,之后升级就有可能“白板”（什么都不长），但其实内部还是在计算这部分能力，所以不用担心浪费。比如原本该恶魔99级时力量应该是38，但之前通过御魂已经加了9点，那么，达到四十之后多出来的7点能力仍然可以通过御魂分配到其他项目上。

想要给任意仲魔添加指定的能力怎么办？首先培养出拥有该能力的恶魔，之后将它与同族合体变成精灵，再与精灵合体变成御魂,由于精灵和御魂的技能槽都是空的，想要的技能就成功转移到御魂，也就是目标仲魔身上了。后期运用这项技能可以实现很多优良的搭配。

以下是需要解禁才能合成的仲魔一览。

イドーとケイスケ(13：00—13：30)的战斗中击破パズス。（本入手方法和ヤマ以及ケイスケ生存冲突，后述)或第六日选择ナオヤ线，カイドー加入后解禁。

**LV42 鬼神 タケミカヅチ：**完成第六日六本木：ジンとアズマ(12：00—13：00)的支线事件（后述）。

**LV64 魔王 ロキ：**第六日选择ユズ线或者アマネ线，打败洛基后解禁。

**LV49 鬼神 ゾウチョウテン：**除柚子线外，第七日主线剧情中打败增长天。

**LV57 鬼神 コウモクテン：**除柚子线外，第七日主线剧情中打败广目天。

**御魂合体表**

| 御魂 | アーシーズ | エアロス | アクアンズ | フレイミーズ |
|---|---|---|---|---|
| アーシーズ | — | ニギミタマ(魔) | アラミタマ(力) | クシミタマ(速) |
| エアロス | ニギミタマ(魔) | — | クシミタマ(速) | アラミタマ(力) |
| アクアンズ | アラミタマ(力) | クシミタマ(速) | — | サキミタマ(体) |
| フレイミーズ | クシミタマ(速) | アラミタマ(力) | サキミタマ(体) | — |

**LV45 魔神 ヤマ：**在第五日芝公园:ケイスケ(12:00—12:30)的支线战斗中击破ヤマ。(详见后)

**LV46 幻魔 クルースニク：**在第五日九段下：マリ的支线战斗中将クドラク击破，必须找到マリ的皮包并返还マリ或カイドー，必须让マリ对クドラク作最后一击。（详见后）

**LV46 邪鬼 クドラク：**同上，与クルースニク一同解禁。

**LV35 邪神 パズス：**在第五日芝公园：カ

**LV65 鬼神 ビシャモンテン：**除柚子线外，第七日主线剧情中打败毗沙门天（即多闻天）。

**LV64 魔神 シヴァ：**特殊合体，用LV60神兽バロン×LV49鬼女 ランダ

**LV71 魔神 アスラおう：**特殊合体，用LV63女神 アマテラス×LV66邪神 ニャルラトホテプ或LV66邪神 ニャルラトホテプ×LV64龙王 アナンタ。

**LV63 天使 レミエル：**ナオヤ线或ユズ线


交友 江苏 赵兆
提问：我能上边角栏吗？（YOU 猜？好吧，你也新年快乐）
男，16岁，江苏省徐州市侯集高级中学，QQ：872930680

通关后解禁。

**LV75 天使 メタトロン：**アマネ线通关后解禁。特殊合体，用LV63天使 レミエル×LV53天使 カズフェル。

**LV99 魔王 ルシファー：**周目除ユズ线以外，第七天结末打败支线战斗的BOSSルシファー(详见后)。特殊合体方法为LV75天使 メタトロン×LV64魔王 ロキ。

## 战斗系统

本次的战斗系统一改以往单调的RPG式，改为SLG，玩家要在开战前的编成中组织好队伍，达成战役的目标。比起单纯的SLG形式，本作的战斗部分战略性并不是很高，相当大的一部分技术含量体现在队伍的搭配和育成上，下功夫培养出一支厉害的队伍远比在场上左支右绌来得简单。

进入战斗后，画面上即会显示出本次的胜利、失败条件。开战前可以进行配置、编成，准备完毕后即可出击。按START键可以打开系统菜单进行中断存档（可继续游戏，可多次读取），自由战还可以撤退。

### —— 技能CRACK ——

剧情进行到第一天中午时，会追加技能窃取功能（SKILL CRACK）。战斗中，如果某个敌人身上有我方技能库里还没有的技能，即可指定一位队长，只要由该队长的小队打倒目标敌人，即可将技能收到技能库中。技能库中的技能我方全员都可装备，但大部分技能要求一定的能力，如果能力不足，虽然能够正常CRACK到，但暂时无法使用。此外，一个技能只能由一个人装备。有时一个敌人身上会有两个以上可以CRACK的技能，这时就要有所取舍了。

**TIPS** 一周目时无法把技能收集满，所以大家要斟酌考虑。首先的原则是，对方有S技能（先制发动）时，优先S技能，其次是被动技。指令技中除了メギドラオン、裁きの雷火略微稀少之外，大部分都可以在流程和自由战斗战中充分采集。洛基的真.全门耐性和该隐的S.会心の预言都属于非常珍贵的技能，可不要错过了。

### —— 基本规则 ——

SLG部分的基本画面就是这样了。首先我们要注意的是下屏最上方的行动顺位槽。本作采用流行的行动力方式，参战队伍作出各种不同的动作都需要消耗行动力(参照上屏最下方的行动力槽)，大家就按照行动力高低来排排站啦。

我方队伍的指令非常简洁，只有移动、攻击、待机和队伍成员几项。少数时候会出现“说得”、“逃离”等临时选项。其他的都好说，需要注意的是队伍成员项，每次行动，队伍的成员都有一次机会可以使用地图技能（如图），不仅是加血魔法这一类后天技能，类似女神の慈爱、妖气迅雷等种族技能也要在地图上生效。仲魔怪物选择归还可以回到仓库，队伍里有减员的时候，队长就可以使用召唤指令从仓库中拽来新的仲魔。利用仲魔的交替可以做出很有效的行动喔，比如先带着妖兽族，使用其地图特技“妖气迅雷”增加移动力，移动到敌人身边后抽空换成鬼神族，利用其特技“鬼神双手”对敌人连续攻击。




←基本的战斗菜单就是这样的。需要注意的是，行动时候干得事情越多，下次行动隔得时间就越长。多看看下屏的行动条吧。

### —— 攻击速度与EXTRA ——

选择攻击对象开始战斗之前，需要十分注意的是下屏下方的“イニシアチブ”，这个数值是双方战斗时获得的速度加成，攻击方会自




←攻击速度的加成可以部分抵消或弥补本身速度值方面的缺陷。

攻略研究

动获得+5的优待，一些种族特技、特殊状态也会对其有影响，而速度在本作中是一个相当重要的指标。




↑EXTRA是最重要的要素之一，战斗时要尽量攻击敌人弱点。

进入战斗后，双方六名角色可以按速度排列依次行动一次，打败对方的队长即可将对方灭团。不过，大家注意到恶魔状态栏上方/下侧的EXTRA TURN字样了吗？开战后，速度越高越容易获得EXTRN TURN。拥有这个标志的角色，可以获得额外一次的行动机会，从而把握战斗的主动。不过，EXTRA并不是固定的。首先，如果打出会心一击，就有可能获得EXTRA，相反被别人会心的角色，其EXTRA就有可能消失。其次请注目上屏角色的抗性，如果受到了弱点属性攻击，也会失去EXTRA，而成功利用抗性避免或减轻了伤害（如反弹对方攻击、使对方攻击无效）则会赚到EXTRA。可以说实力相差不多时，谁能够把握EXTRA，谁就有很大的希望取胜，除了直接有技能和特性会影响到EXTRA，那些关乎抗性、会心一击的技能也应该引起足够的重视。

**TIPS** 许多技能特技和种族特技都会间接影响到EXTRA的发生，比如给己方全员附加一次物理反射的テトラカーン，让对方的物理攻击被反射，保护自己的同时也赚取EXTRA。游戏初期的S.的中の秘法（攻击必中）+怒りの一击（命中率50%，必定会心）也能方便的做出EXTRA。不少种族特技还会影响到速度加成，见后表。

## —— 战斗和奖励规则 ——

战斗中，只要打败对方的首领即可获胜（回合结束即清算，就算有EXTRA也不能发动），结算经验时，没有打败的敌人会折算成本来经验的1/2给予队伍。在队伍中其他成员生存的情况下，使用非全体性技能攻击（攻击全体化的物理攻击例外的也包含在内），队长受到的伤害是原本应该造成伤害的50%。除了能力和技能之外，级别也对伤害有所影响，高出对方级别越多，攻守的加成就越高，增加比率大致等于百分之级别差*1.1，差距过大时还会更明显一些。比如99级的魔王攻击2级的小妖精，按数值算能打出5000左右伤害，但实际伤害过万，接近15000。反之，如果小妖精用物理反射反弹了魔王的攻击，却只能伤LV99的魔王几十点HP而不是15000。

**TIPS** 还有一些小知识，比如对石化的敌人进行物理攻击或者冲击属性攻击，可能会造成对方即死，善加利用可以打败强大的敌人，比如第一次对付阎摩和第二次让麻里老师打败吸血鬼。此外某些固定搭配的技能组合也可以提高效率，比如觉悟の挑发（吸引敌人物理攻击）+物理吸收/反射等。多试试各类搭配方法可以玩得很愉快。

## —— 额外奖励 ——

如果在战斗中造成了对方人员伤亡，就会得到经验值和钱（和其他游戏不同，单纯的战斗并没有经验可拿，必须要打败敌人才可以），对方级别比自己高的话就能多拿些经验值（钱不变），反之会少拿些（二周目以后不会再少拿）。显示的经验值数目只是针对队长的，队员得到的经验可能有异。




←如果战斗成果突出的话，战斗能得到将近通常2倍的经验值。

除了基本值之外，只要在战斗中占据上风，就能够得到经验值加成。主要有以下几项。

**EXTRA：**自己拥有EXTRA或者获取，或者打消敌人EXTRA即可获得每个5%的经验加成，反之则会减少。

**NO DAMAGE：**顾名思义，只要无伤结束战斗即可获得多20%的经验奖励，自己使用物理系特技减少的不算。

**DESTRCUTION：**一次攻击将对方3名全灭可以得到30%的经验值加成。

**DEATH：**我方如果有人阵亡（用复活魔法复活也算），每一个人经验值-20%。

**SHILED：**用无效、反射、吸收化解对方的


交友 上海 钱伟
请问我110期的奖品为啥还没到？（110期发了啊，我帮你查查退件）
男，27岁，上海市黄浦区高磁街56弄1号

攻击即可获得20%的奖励，反之则会受罚，如果一场中有多次情况，可互相冲抵，但无论奖还是罚，都是20%封顶。

话是这样说，不过就算是打得很糟糕也不必在意，因为经验值获得以默认经验值保底，就算奖励清算为负，也不会倒扣的。

### —— 技能学习 ——

第一天上午战斗后，就会开放这个系统，只要在战斗中取得好成绩（和上面说的奖励加成有关），就可以积攒生体能量マグネタイト（简称MAG）。不过这个值是看不见的……多多努力吧。一旦积攒完成，战斗后就会提示，此时可以选择一匹仲魔，让它在技能库里学习任意一个指令技，这个学习可以覆盖该恶魔天生的技能。由于有了这个系统的存在，所以后期配合仲魔时，几乎可以只考虑其自动技了，反正三个指令技可以逐渐练出来。

### —— 捡拾物 ——

在自由战斗的地图上，有时会散落着如图这样一些芯片，只要走到旁边就会出现“捡拾”选项，捡起这些芯片，即可得到奖励。多数情况下奖励只是钱财，但例外地有时会有好东西：如果捡拾者的队伍中有仲魔还有没领悟的技能，则有一定概率可以让仲魔不升级就学会技能。如果技能库里缺少特定的一些技能（比如火焰强化什么的），也有可能就未经CRACK得到该技能。每个地图能得到的技能是不同的，但都是大路货，没有特别珍稀的品种，所以不必太在意。



→地图落物有时能让级别不到的仲魔学会特技，要积极拾取。

**TIPS** 至此游戏的系统便讲完了，我敢说只要是玩游戏的话，上面的心得和资料绝对会有帮助喔！最后要说的一点就是推荐大家勤换自己队伍的仲魔，虽然有一段时期新仲魔的能力增长不明显，一直用老仲魔升级会比较轻松，但本作最大的卖点就是恶魔的育成和搭配，总是抱着一个组合不撒手的话，可是有点暴殄天物的啊。

攻略研究

# 全路线开启流程攻略

由于流程是AVG模式，所以固定的攻关顺序是不存在的，这里列出的只是每天基本的行动流程，也就是主线剧情。路线的选择则以最终话全线开放为主旨（即最后选择路线时所有的道路都可以选）。游戏共有六线结局，每打通一个（除了BAD ENDING），标题画面上都会多出一个线路核心人物，向着全收集努力吧！



→游戏有两位人物都是魔王线一条线路的，而恶魔消去线则拥有两位角色形象，所以本作还是有6个结局。

### —— 攻略人名对照表 ——

主人公=主角或亚伯
木原笃郎=アツロウ=宅男（呃，因为他是个电脑宅）
谷川柚子=ユズ=柚子
直哉=ナオヤ=直哉或该隐
九头龙天音=アマネ=天音
高城圭介=ケイスケ=眼镜（汗）
小牧翠=ミドリ=小牧或翠
二阶堂征志=カイドー=流氓（汗）
望月麻里=マリ=麻里或先生
神谷咏司=ジン=大叔（别，别在意）
春泽芳野=ハル=御姐（想吐槽就随便你们了）




一熊王Jambavan，最早的攻守兼备的物理手，身为幻魔的身份也是合成其他高级仲魔的好素材。

# DAY BEFORE 日常の终焉

## —— 必要事件及战斗 ——

**16：30 表参道 柚子** 无论选择什么都会决定去青山住宅区。

**17：00 青山 青山住宅街** 与直哉碰面，选项无影响。

**17：30~18：00 涉谷 宅男** 战斗。

解说：第一场战斗，用以熟悉系统。敌人很弱，首先打倒会恢复HP的妖精ピクシー即可快速解决战斗。

**18：30 青山 青山住宅街** 收取邮件，队伍编成开启，得到单体火、单体电、单体回复魔法并自动装备。

**19：00 青山 青山陵园** BOSS战vsウェンディゴ

解说：BOSSウェンディゴ会在上方不动，而九头龙天音会暂时加入，我方只要认真对付杂兵即可。敌人队伍中的邪鬼 オーガ攻击力和HP较高并且会使用降低我方机动力的“咒缚”，但惧怕魔法，稍加注意即可无虞。轮到天音行动时，使用火属性魔法即可一击击退BOSS，之后天音退场。

## —— 重要支线事件 ——

由于本日没有分支，时间充裕，所以把所有事件全部触发即可。

**TIPS** 升级时可自行分配主角的点数，依照实用角度来讲，可以早期一直分力，到力10之后则可以慢慢兼顾体、魔，体力够用就行，魔尽量高。由于前期就能够得到全员速度+5的“疾风的秘法”，所以前两天几乎不必太重视速度。后期魔法人才较少，所以建议把主角培养成魔法型。力16魔40 体40 速17，这个搭配泛用性广，火力和耐性兼备，而且很适合挑战隐藏BOSS路西法（力和速正好够装备物理反射），大家可以参考一下。

# 1st DAY 东京封锁

## —— 必要事件及战斗 ——

**9：00~10：00 涩谷 流氓** 与流氓首次碰面，选项无影响。拍卖系统开启

**10：30~12：00 新宿 山手线を见る** 查看山手线，与圭介首次碰面，得到了COMP充电器。

**10：30~12：00 表参道？？？** 与神谷咏司大叔第一次碰面。

**11：00~12：00 六本木？？？** 与春泽芳野御姐第一次碰面。

**11：00~12：00 新宿 直哉** 追寻直哉到无人处，发生战斗。

解说：战斗开始前要进行方略选择，如果选择“ここは引き返そう”的话，胜利条件会多出一个全员脱出（为了经验值，才不会跑呢！）敌人依旧弱小，注意不要分散太开，及时回复即可保证安全，可以把默认配给的“盟主的精神”装上以保护弱小的同伴。敌人还剩两队时增援LV9 妖兽ワイラ出现，两个火魔法就可以烤熟掉……额外经验奖励和MAG技能学习开启。

**12：30 池袋 山手线を见る** 收到邮件，技能采集功能开启。

**13：00 水道桥 东京ドーム** BOSS战vs LV17 邪鬼 ウェンディゴ。

解说：对付昨天跑掉的雪男。敌人基本全是肉脚，只有右侧的一组妖兽ワイラ略有威胁，在BOSS走近之前可以摆平。BOSS惧怕火魔法（效果相当突出），如果HP低下，会掉头逃开找其他敌人回复。当心其全员冰攻击“冰の乱舞”即可轻松获胜。打倒BOSS后，如果选择“次はオマエの番だ、と胁す”，上方的妖精会逃走。基本难度并不高，注意利用CRACK功能获取技能吧。

**13：30 秋叶原 圭介** 圭介对主角改变了余命的事情表示惊奇，选项无影响。

**14：00~16：30 池袋？？？** 与小牧翠第一次碰面，选项无影响。

**14：00~16：30 上野 山手线を见る** 查看封锁情况。

**14：00~16：30 东京 山手线を见る** 查看封锁情况。

**14：00~16：30 六本木 ハルと？？？**（アズマ）与翔门会的东间会面，看到他邀请御姐协力。

**14：00~16：30 芝公园？？？** 与天音见面，互相介绍。

**14：00~16：30 品川 山手线を见る** 查看封锁情况。


交友 上海 金志浩
想弄台GBM玩玩，有意联系。
男，17岁，上海浦东新区曹路镇顾三村，QQ：1058079740

**17：00 九段下 御姐** 战斗，保护春泽芳野。

解说：御姐被困在了右上角，我方则在左下登场。地图右侧的灵鸟モー・ショボー和妖兽ワイラ会主动攻击御姐，凭她的HP，挨上4次攻击就会升天，所以我方要一直线冲去援救。建议使用妖兽（如妖兽ガルム）的特技“妖气迅雷”或者凭借灵鸟的“飞翔”赶过去，路上的敌人暂且无视。离近后可以使用女神或者妖精的特技远距离回复她的HP。比较讨厌的是左上方的斗鬼ビルヴィス，它队中的邪鬼オゲン会使用咒缚，救人途中绕着点吧。

**17：30~18：30 青山 青山陵园** 战斗，消灭瘴气发生源。

解说：地上的暴走COMP会发出瘴气，如果一定时间放置，就会出现敌增援。走到该格上就会出现临时选项“拾起”。将敌人全灭也可以直接结束战斗，敌人强度没有增加。

### —— 重要支线剧情 ——

本天的支线剧情除了17：30~18：30在品川出现的大叔之外，基本只有宅男和柚子的，由于柚子的支线剧情基本没有影响，所以优先触发宅男（アツロウ）的支线即可。

**TIPS** 本天系统全部开启，多熟悉一下吧。要注意的是技能采集，剧情战斗过后，自由战斗中也不乏可以采集的对象。本天中级别会得到不小的提升，能合成的妖怪也多了起来。LV12的女神弁财天(サラスヴァティ)，LV11的妖兽ガルム、LV9的幻魔ジャンバヴァン等都是初期很实用的仲魔。尤其是ガルム，虽然能力不突出，但特技妖气迅雷非常实用，而且默认带着见觉えの成长（分享主角的经验值），无论是自己用还是遗传给别人，都是早期升级的利器。

## 2nd DAY 出口を求めて

### —— 必要事件及战斗 ——

**9：00~10：30 新宿 神无伎町** 选项无影响。

**9：00~10：30 表参道ジンとカイドー** 了解到流氓与大叔的接点。

**9：00~10：30 涩谷 首都高涩谷出口(本多)** 与ホンダ对话确认封锁状况。

**11：00~14：00 神田？？？** 与望月麻里的首次会面。

**11：00~12：30 芝公园 东京タワー** 与外道恶魔使战斗。

解说：第一次对人战。敌人搭配比较多样，还有一组敌人带了邪龙，能够远程攻击。本站虽然能得到的技能很多，但重要的还是把恶魔使的几个先制发动技能CRACK来。其他技能都能在后面得到的，不必在意。

**11：30~13：00 池袋？？？** 与ショウジ的首次碰面。

**11：30~14：00 芝公园 芝公园** 观察翔门会布道。

**12：00~13：30 赤坂 赤坂トンネル** 战斗，打败操纵COMP的恶魔。

解说：战斗开始后我方处在左上方，每次轮到堕天使ガギソン行动时，敌人都会召唤一组同伴。战斗前的选项无论选哪个都需要全灭敌人，我方可用飞翔或梦幻具足等特技无视地形直接靠近堕天使打倒它。战后特务部队的伏见一行出现，主人公撤离。

**12：30~14：00 表参道 宅男** 剧情对话，选项不影响发展。

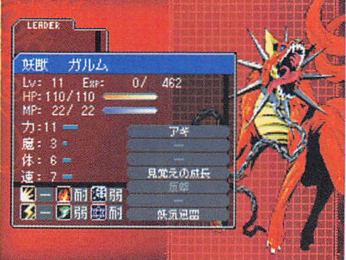
**14：30~17：00 池袋 カイドーとホンダ** 战斗，协力打倒恶魔。

解说：两个NPC在上方，我方则比较靠下。敌人的实力并没有显著提升，但由于主要由妖精和鬼女构成，所以战斗时最好以消灭对方有生力量为主，留下残血敌人也可能被其同伴补满。敌人减少后会从两侧的地藏和鸟居附近增援。另外虽然最上方的雪妖精队身上有可以CRACK的技能，但通常我们过去之前它就会被NPC击倒，所以开战前规划一下比较好。

**15：00~17：30 涩谷 本多** 与ホンダ私人交谈，选项任意。

**16：30~17：30 芝公园 东京タワー** 战斗，平民救助战。

解说：本次的任务是拯救三队平民。平民开战后会自动向上方逃跑，每队平民可以承受2~3次攻击（运气不好的话，第二次攻击就被干掉也是有可能的，碰上的话就读档吧）。下方敌人以追击平民为主，地图中部和右下角的邪




←魔犬Galm，速快攻也不错，妖气迅雷很有用，此外还自带见觉成长，初期培养仲魔的重宝。

攻略研究

说来你们现在大概在每月几号出版呢？（大概月底）
男，16岁，天津市津南区咸水沽镇秦庄子，QQ：1104945639 天津 张天鹏 交友

龙则向主角一行进攻。编制好机动力较高或者会远程回复的队伍上吧。优先拯救最左侧的一队，因为他会受到2组恶魔的围攻。敌人雪妖精队的龙王マカラ会让邻接的对象暂时性机动力变1，优先干掉。

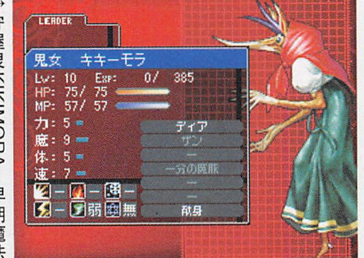
**17：30~18：30 池袋 ケイスケとミドリ** 战斗，保护小牧翠。

解说：本战要保护两名NPC——虽然圭介自己也有作战能力，不过他主动冲去敌人堆的作风不怎么让人恭维……小牧则会以每次行动1步的速度走向脱离点。事实上如果有仔细看预言邮件的话就会知道脱离点（地下）是不安全的，所以我们的目的就是迅速解决恶魔。圭介血少时每回合会使用恢复魔法，保证其没有减员即可。敌人在只有3队时地图左侧会出现一队邪龙增援，要注意。

**—— 重要支线剧情 ——**

本天自由时间明显增多，要有选择地触发事件了。首先要说明的是，ユズ（柚子）、ホンダ（会社员）和ショウジ（女记者），他们三个人的对话从头到尾都是对剧情没有影响的，可以无视。除去他们之外，按照御姐—流氓—麻里先生—宅男的优先度触发支线，其中下午时段在日比谷公园与御姐的对话会给出选项，此时务必要选择"教えてあげよう"了解アヤ与恶魔召唤的相关剧情。此外就是触发麻里和流氓的事件，首先是早晨9点之后的"ジンとカイドー"事件需要触发。其后11点后，神田发生的カイドーとマリー定要触发,之后在与流氓单独交谈的事件中对方便会提出帮助麻里一起找出杀夫之仇的请求,选择"助ければ？"。保护小牧翠战后小牧翠与圭介的事件最好触发。

下午六点之后，在涩谷地区会出现支线任务魔人 GHOST Q（战斗）。本战的目的是调查场地里散落的记忆芯片，找到金钱和技能，LV27的魔人 GHOST（Q太郎……）会出来搅局,它能够进行3格远距离攻击，但并不会主动移动。找到正确的芯片或经过一定时间后对方撤退，战斗结束。




→守屋灵KIKIMORA，早期魔法系人才，有回复，魔高，升级后MP也有保证，初期的必备吧。

**TIPS** 有没有感到第二天比第一天难了一些呢。本天依然要以培养实力为主旨，得到外道恶魔使的S先制技能后记得及时装备。主角疾风，宅男的中的组合比较好。恶魔方面，首次出现了限制仲魔,16级的魔神トール和22级的魔王キングフロスト,二者的能力都破格的高,一定要合出来。魔神的特技"魔力觉醒"相当于机战中的热血,配合队友魔法效果突出,魔王的"霸王の盟约"则可以在胜利后恢复我方全员MP，这下堕天使可以暂时退休了。明天伊始圭介（眼镜）就会加入，准备好搭配他的仲魔了吗？

## 3rd DAY ベル・デル

**—— 必要事件及战斗 ——**

**9:00~12:30 神田 ショウジ** 与ショウジ对话。ショウジ充当了最低限度情报提供者的角色，一些必要的剧情内容可以从她那里获得。

**任意时段 表参道 怪しい男と话す** 时间不经过，发现彼列的信徒寻找槲寄生。

**9：30~12：00 赤坂 赤坂トンネル(イヅナ)** 与イヅナ和伏见谈话，得知封锁原因。

**10：00~13：00 新宿 ナオヤ**（游び人风の男）与谜之男子谈话，得知槲寄生能够伤害到ベル·デル

**10：00~12：00 东京 御姐** 战斗，营救被围困的春泽芳野御姐。

解说：又一次救出战，地点是野外音乐堂。御姐被困在最上方的舞台上，敌人则均匀分布在两侧。和上次不同，本次的御姐捱不住几下，不抓紧的话会很快死亡，所以我们要迅速从两边绕过去抢占两个上台的路口——理论上说是这样，其实只要我方准备一个具有飞行或梦幻具足特技的队伍，即可大摇大摆地从中间插过去对御姐实行第一手保护，其他人就可以稳扎稳打地一边CARCK技能一边上冲了。敌人会反复在剩下3队时增援，共有三批共四组。

**12:30~13:30 池袋 小牧翠** 战斗,救护民间人。

解说：本次NPC小牧翠与我方共同作战，目的仍然是救护平民，若有平民死亡则任务失败。翠虽然会主动进攻，但HP不足时会自觉使用恢复魔法，短期内并无大碍，唯独要当心对方的两队ウェンディゴ使用咒缚困住小牧翠。



交友 上海 彭逸敏
最终幻想攻略不错。（等等，最近好像没写过最终幻想攻略啊）
男，21岁，上海市普陀区延长细路633弄26号，QQ：502990964

（顺带一提，咒缚的效果可以用妖气迅雷盖掉，我方可以带上妖兽猫又或者凯特西）初期敌人全灭后，BOSSベル・デル在地图左方出现，轮到其行动时，他会使用特技“吸血瘴气”攻击地图上的所有人并恢复大量HP，如有民间人HP不高可能会出事故，要当心。攻击它一次之后，主角一行发现所有攻击完全无效，胜利条件也变成全员安全脱离。此时地图中下部偏右将追加二组敌人援军（级别略高）。ベル・デル并不会连续使用吸血瘴气攻击我方（若干次行动用一次，它的行动速度并不快），所以我方可等市民和小牧翠安全撤离后伺机脱出，想要解决掉援军也是可以的喔。

**13：30~17：50 水道桥、九段下、永田町 ヤドリギの情报を探す：**从ベル・デル处逃脱后出现的三个紫色事件（不消耗时间），依次探索后即可。

**14：30~16：00 水道桥 小牧翠** 战斗，救助民间人。

解说：和前一战基本一致，只要注意保护NPC即可轻松获胜。

**15：00~16：00 涩谷カイドーとホンダ** 战斗，与流氓一行竞争。

解说：本次需要打倒比对方更多的敌人（需要打倒4队）才可以获胜。上方敌人减少后，会在台阶下段路上出现敌人增援，可采取初期数队向对方冲去（注意邪鬼的咒缚），一队下去抄底的方法，或者干脆带个飞翔或者梦幻具足，从桥上跳下去。击破四组之后发生剧情，流氓的呐喊引来了邪神帕祖祖（パズス），二人一魔离脱，胜利条件也变成击破所有恶魔。

**15:30~16:30 九段下 武艺馆** 战斗，打倒脱走者。

解说：本次的目的是打倒翔门会脱逃者。战斗伊始，我方在地图中间，敌人分散在四方，分路讨伐也好，合攻一处也行，但最好找一组人马向左上攻击。敌人身上有珍贵的S烈攻の秘法、S坚盾の秘法，可谓必收之物。敌人只有两组时，翔门会信者会作为NPC在左上方登场，此时如果回答“おねがいします”，则出现撤离点，可供主角撤退（不过只有2组敌人，谁会跑啊……）。

**16：30~17：00 永田町 ヤドリギの 情报を探す** 战斗，夺取槲寄生。

解说：本战中，三名恶魔使被困在地图上端，周围包围着数组恶魔，我方则在右下角出现。恶魔使与恶魔会互相战斗，如果三名恶魔使全部被恶魔打倒则任务失败（不过老实说不容易……），如实力不算很高，可以坐山观虎斗之后捡漏，如不想错过经验值，就需要迅速冲上去打败对手了。有两组恶魔使队中都有邪神オーカス，能够三格攻击，要当心。恶魔使被打倒后会开始逃脱，在其逃离前结束战斗吧！战后得到槲寄生，选项随便。




←最早有物耐的Hairy Jack，物理攻击成长好，能力不突出其实相当厉害。遗传物理耐性吧。

**17：30~18：00 青山 青山陵园** BOSS战vsベル・デル。

解说：不知大家有没有听我的将主角力量加到10呢？没有的话可是会有点辛苦的喔。ベル・デル在地图左上，我方则在右下登场，地图道路中散布着阻路的恶魔队伍，在对方使用吸血瘴气抽干我们之前冲上去吧。需要注意的有两点，一是拦在墓道当中的两组凯特西，它们只有在主角进入行动范围后才会迎击，其中一组是凯特西+鸡蛇兽*2的组合，能够进行远程攻击，鸡蛇兽使用石化光线+凯特西使用全员冲击魔法的组合会让运气不好的同伴立刻挂掉。此外就是另外两组凯特西队中的灵鸟ヴィゾフニル，它的身上能够得到宝贵的吸魔魔法，一定要A来。ベル・デル依旧刀枪不入，还会使用全体魔法大伤害的“失乐の炎”等强力攻击。在主人公与其战斗时候，主人公的物理攻击选项会变成“槲寄生”，只有这个攻击能够对BOSS造成伤害，伤害量和物理攻击一样。如果力量或者级别不足的话，ベル・デル会在开战后每三次行动使用吸血瘴气，基本上HP会补满，非常麻烦。建议主角在队伍中带上鬼神族的ナラギリ，其特技“鬼神双手”可以让主角在一次行动中选择2次攻击指令，配合烈攻の秘法。其他人可以负责回复，有空时也可攻击BOSS浪费其行动力，拖缓它行动。如果不能速战速决，建议给主角带上耐魔力（吸血瘴气）、耐火炎（失乐の炎）等抗性技。

**18：00~18：30 新宿？？？** 与谜之男子谈话，打听到巴力神竞争的信息，并且得知其他巴力神的存在。

攻略研究

## 重要支线剧情

除开闲杂人等外，今天剩余的剧情对话大致也就是小牧翠、御姐和大叔，基本上本着先御姐再小牧翠再大叔的原则进行触发吧。首先是上午时段，在水道桥与御姐的谈话，选项要选择“探してみようか？”其次是下午三点钟之后，新宿的翠的事件，触发后可以看到小翠蛊惑一只雪妖精去寻找爱……关系着黑雪人的加入。几乎与其同时段的，大叔在表参道的事件关系着恶魔消去路线的开启，要及时触发(选项依次选择：“それは目を背けているだけだ”“任せろ”“知らせたらどうなる？”）。除此之外还有两个支线，分别是宅男的10BIT事件（先去涩谷触发10BIT死亡事件，之后明日去池袋解析其留下的密码，选项为1024，得知PES法和超电磁结界的剧情），以及流氓与麻里先生的对话。（在神田地区与流氓对话，之后触发“カイドーとマリ”事件，为明日的剧情作准备。下午特务部队的二人会在永田町出现，有空去打个招呼吧。

**TIPS** 玩到第三天，大家的战力也应该基本成型了，搭配方面不再赘述。此外由于邪神种族的登台，对付某些强力敌人也有了办法。队伍里带一只邪神和一只邪鬼，先利用邪鬼的咒缚将强敌困住，之后再用邪神远距离轰击，让对方根本摸不到我方。女神族继LV12的弁财天之后，终于等来了第二位，LV21的菊理姬(キクリヒメ)，耐性很好又高魔，快快升级吧。从第四天开始连续出现影响结局的事件，这里最好存个档备用。

# 4th DAY 崩坏する理性

## 必要事件及战斗

**9：00~10：00 池袋 小牧翠** 对话劝阻小翠，不过无效就是了。之前的对话中，要选择“彼女を说得しよう”。

**全天 六本木 神秘的な女性と话す** 紫色事件，与伪装成女性的天使对话。

**9：30~12：30 新宿 宅男** 与宅男对话讨论事态发展。选项要选择“自分たちのを分ける”

**10：30~12：00 品川 东间（アズマ）** 经由东间引领与翔门会教祖对话。

**11:00~12：00 池袋 小牧翠** 战斗，拯救小牧翠。

解说：本次的目标是拯救被暴徒围攻的小牧翠。由于对方没有COMP，所以如果杀掉敌人的话就会GAME OVER，事先在队伍里准备一只略弱的怪吧。此外，从第二回合开始小牧便会一步一步地试图逃入地下道，但其实按照预言邮件里所说，地下道里是埋伏有暴民的，如果让她逃进去，则小牧翠死亡……攻击任意一组暴民造成其HP损伤后，暴民就会开始逃跑，小牧也会停止找死行为。此时离队的圭介在左上角出现并且怒斥暴民。圭介的愤怒唤来了魔神 阎摩，胜利条件也变成保护全部暴民安全撤退。阎摩和圭介不会主动攻击我方而是追逐暴民，最上方的一组暴民会向最近的出口跑去，不用管他，其他的NPC则会向下方出口逃走。当任意一组NPC走到中部偏下时，圭介会在出口附近召唤2组敌人（邪鬼 洛阿），因为会咒缚，所以必须要派一堆人上去消灭。虽然胜利条件只是全员撤退，但阎摩高达45级，可是个极好的经验值来源。它本身攻击力十分强横，并且会每回合2次行动的兽の眼光，近战多半要死，但它完全不耐特殊状态，所以只要配个石化就可以轻松将其变成砖头后敲爆，或者用远程+咒缚屈它也好。战斗胜利或者阎摩被打倒圭介就会撤退。

**12：30~14：00 涩谷 宅男** 整理信息+情感交流，没有重要性。

**13：00~14：00 表参道 小牧翠** 把小牧翠收入队中。翠的能力基本是缩水版的柚子，魔、体略低，力、速度略高，机动力4，行动力50，值得培养（除了主角，她是最早能装备全门耐性的）。

**14:30~15:30 新宿 神无伎町** 战斗，保护平民。

解说：本战的目的是保护平民，打倒外道恶魔使。没有什么特殊的一战，唯一要注意的就是敌人会在感到危险后开始逃跑，必须赶快打倒。

**15：00~16：30 水道桥 カイドーとホンダ** 战斗，保护暴民。

解说：暴民试图攻击流氓和本多，这激怒了二人，我们的目的就是保护逃跑的暴民不被二人杀掉。战斗开始后，流氓处于正下方，本多则会主动去找上方窄道敌人的麻烦。和所有




←血多防好，升级后会初期大杀器雷乱舞，特性相当有用，以后还能当素材合高级怪，留一只吧。



交友 北京 元润一 官方日版3000破解后能不能换成中文？（可问题是不用破解也能换啊……）
男，15岁，北京市通州区梨园镇群芳一园，QQ：851824415

救出战一样，速度是第一位的，利用妖兽、神兽的种族特技可以迅速赶过去。流氓的队伍里有邪神，虽然是很强，但有迎击COST加倍的副作用，所以派人缠上他基本就不用担心NPC了，倒是那边的本多要赶快过去打倒。二人打输后离去。

15：00~16：30 神田 记者 与记者交换信息，选项选择"政府のチームに会った""赤坂トンネルかも"。




→弁财天。初期必备主力，魔法、MP、特技、成长全部超优秀，可以一直用到菊理姬出来。

16：00~17：30 涩谷 流氓 从流氓那里得知圭介指使阎摩杀掉欺凌弱小的流氓手下……前面的选项怎样都好，最后与队友商量对策时候一定要选择"カイドーとケイスケの两方に对処"。

17:00~18:00 涩谷 麻里 战斗，援护麻里先生。

解说：麻里先生不知为何受到了吸血鬼クドラク的攻击，众人前去援护时发现似乎先生本人也有些异状。本战的任务是消灭除クドラク外全部敌人，或者让麻里先生逃走（无论选哪个，麻里都会从上层公园绕过去）。虽然麻里先生说不要让大家打倒クドラク，不过为了经验值，嘿嘿嘿……战后众人得知，原来クドラク就是麻里的杀夫仇家，现在的麻里则被其宿敌クルースニク附身。麻里委托众人找寻装有克制クドラク物品的包裹。

17：30~18：30 九段下 武艺馆 战斗，对恶魔警察官。

解说：我方被包围，目的是消灭所有警官并保证平民不死，开战后分出两队，其一向左侧进发，另一队则直奔左上的死胡同。追击左上角平民的警官会使用咒缚妨碍我方营救，如果队伍里有妖气迅雷的话，就可以不用怕了。

—— 重要支线剧情 ——

11：00之后 芝公园 大叔 如果之前有恰当的触发大叔的事件，则这里会出现大叔委托探索失踪恋人アヤ的事件，此处的选项要选择"协力しましょうか"。之后，在表参道就会出现紫色字的"アヤの调查をする"事件。依次在表参道—品川—六本木—品川与翔门会人员交谈，信徒就会告知让大叔后天中午在六本木与掌握アヤ行踪的东间对话。之后再次找到大叔，告知消息，如果成功的话，大叔的余命就会减1，这样就算成功。

17：00~17：30 涩谷 御姐 注意！如果这个事件没有触发，则御姐会死亡，这样的话多条线路就泡汤了，一定要第一时间触发。拦下试图自杀的御姐后对话，对方说道是因为自己的原因才出现恶魔时选择"そうじゃないよ"，对方要求说明时选择"もっと前から恶魔はいる"，最后表态"绝对にやる！"。如成功，则御姐的余命加到2，如失败，则御姐余命不变(读档重来吧)。

17：00以后，完成麻里战后 接受麻里委托后便会在神田、秋叶原和上野出现紫色的寻找麻里背包事件，反复在这几个地方对话到找到背包为止。这关系到麻里和圭介两个人的死活，要尽量早点完成。

夜：夜间会根据主角白天的行动有不同的总结。如果拯救了春泽芳野的话，会收到她的感谢信，否则大叔就会赶来告诉主角一行她在别处自杀的消息。小牧是否生存也有不同对话。二阶堂（流氓）会来短信询问圭介的下落，这里要选择"我们也帮忙找"。此外，御姐生存的话大叔也会来信，要回覆"ハルの事を话しく"。

**TIPS** 仲魔方面大家自有心得，就重点推荐灵鸟バイブ・カハ和クー・フーリン。前者是61级之前最后的灵鸟……而且36级时能学会必定EXTRA的被动技，比较实用（同理34级的妖兽蛾男也是最高级前唯一的妖兽了，带一只备用吧）。后者同时拥有物理攻击角色两大利器物理激化和贯穿，是物攻快刀最佳的技能来源，今后少不了要合，早点弄一只出来学会那两个技能吧。

在这里还有一点需要注意，就是麻里先生的皮包。在明日再战吸血鬼之前，如果没有把包交给麻里，则麻里和圭介都会死亡；如果把包交给麻里，则麻里生存但圭介死亡。正确的方法是把包交给二阶堂(流氓）。如果之前有触发够两人的支线剧情(目睹麻里和流氓的对话，从而知道"流氓暗恋麻里"这一信息），那么流氓就会在第二次吸血鬼战中作为NPC登场，从而避免圭介死亡。

攻略研究

# 5th DAY 封锁の真实

## —— 必要事件及战斗 ——

**9：30~10：00 池袋 サンセット通り** 战斗vs自卫队员

解说：在熟悉的池袋地图遭到了恶魔使自卫队员的围剿，目的是全灭敌人。当然从实力上讲并没有什么问题，但敌人狡猾得很，一旦队伍减员超过3人，便会开始逃跑，让敌人逃掉可就GAME OVER了。所以我们要规划好计划，从外围的敌人开始灭起，对残敌形成包夹之势。

**9：00~11：00 秋叶原 圭介** 试图阻止圭介但是失败了……

**9:00~11:00 品川 天音与教主** 目睹二人的对话。

**9：00以后 上野 怪しい男と话す** 紫色事件，与对方谈话。

**12:00~12:30 九段下 麻里** BOSS战vsクドラク




→雷神瑟尔，有着破格的攻击力和体力，速度可以用疾风の秘法来弥补，可以用挺长时间。

解说：如果之前没有把包交给麻里或者二阶堂的话，麻里先生可就要挂了……好吧，我们本次的目的是打倒吸血鬼クドラク。如果昨天你听我的蛊惑干翻过它，今天它就会以52级的状态登场，比较强横。麻里先生与它会主动互相战斗，当心别让先生阵亡哦。将周围的杂鱼清理到3队以下，会在地图中下部出现敌人援军。此外吸血鬼的HP低于一定程度就会开始飞速逃跑，同时用咒缚捆住追兵，一定要事先堵好位置。想要让先生生存，就必须让先生作最后一击，所以最简单的方法就是——它和阎摩一样不抗石化，把它变成板砖让先生敲吧。本战中流氓是否出场支援是圭介生存的判断标准之一，要注意。

**12：00~12：30或13：00~13：30 芝公园 圭介** 战斗vs圭介&阎摩

解说：只有把包裹交给二阶堂，并确认他在上一场战斗中登场，本战才会出现，时间段的差异在于小牧翠是否在队中。

战前双方会进行对话，如果选择“この场はごまかそう”“だからって友达と战うのか？”之的话，会直接让圭介归队，但小牧翠会离队，一定要避免。正确的选项是“そんなのはダメだ！”“ヤマだけ倒す”“一绪に行こう”，这样就会开战，战翻阎摩吧。

**13：00~14：30 芝公园 カイドーとケイスケ** BOSS战vs流氓、帕祖祖

解说：进行这个战斗的话眼镜可就死定了……主角一行来迟一步，帕祖祖轻易抽翻了阎摩后捏起圭介烧成了焦炭（小孩子快快转过脸去）。之后怒气攻心的宅男冲了上去，战斗开始。打败帕祖祖后它十分得意地回去了（帕祖祖合体解禁），流氓也战败后离脱。二周目就委屈眼镜死一次吧……其实最后走魔王线也能解禁帕祖祖，所以是否要眼镜就看诸位的了。

**14：00~15：00 赤坂 イヅナと伏见** 战斗，保卫隧道

解说：正当一行人准备进入赤坂隧道时，恶魔出现试图闯关，本次的目的是截击恶魔。左下角的瘴气发生源会冒出蛾男，上边的堕天使则会在被办掉一半以上的时候增援。战斗开始后不久，特务部队二人组出现并使用COMP，但他们不懂得契约，召唤出的怪物反而倒戈相向，要分一个队友过去帮忙。除此之外没什么太值得注意的地方。敌人的蛾男身上有防止秒杀的特技（剩下1HP），多打两下就是了。战后要进行剧情对话，依次选择“话を闻くため”“超电磁结界だ”“信じます”“胜算がある？”“力を贷すよ”“自分たちでやろう！”。

**14：30~16：30 涩谷 柚子** 柚子有些撑不住了，试探主角有没有想逃的念头。虽然很可怜但还是要选择“どういう意味？”“…ごめん”装作没听懂。

**14：30~17：00 六本木 天音** 与天使附体的天音对话，依次选择“何をすればいいの？”“重要な局面？”“もし逃げたら？”“心しておきます”“サーバーを见つける”。




←加机动力，耐物理，魔力和MP不错，速度快，会乱舞。遗传个加血立刻就可以当一线主力上阵。



交友 北京 吴凡 祝各位牛年大吉。 男，12岁，北京市昌平区

15：00~17：30 水道桥 カイドーとミドリ 战斗vs流氓、帕祖祖、小牧翠

解说：如果在之前与圭介的交涉中令小牧翠离队，则发生此事件……上午还是并肩的战友现在却要兵戎相见真是太讽刺了。本战共有流氓、帕祖祖、翠三位BOSS——如果几天前触发了小牧翠让雪人去寻找爱的事件，那么黑雪人也将会一起对我方进行天罚★~（汗，虽然说很弱吧）小牧翠和同行的天使莱拉都精于回复，先行击破比较好。

15:30~18:00 品川 翔门会设施 选项选择“もう少し调查べよう”。

15:30~17:30 涩谷 宫下公园 战斗，保护平民。

解说：一开始在上方高台上，一个自暴自弃的恶魔使在攻击平民，我们要分一队人上去先干掉他，这样他也会安静下来接受主角一行的保护。之后的战斗非常简单，只要按部就班地消灭从两个方向慢慢走来的恶魔即可。平民们会自己调整位置避免被攻击，比起那个，被邪鬼的咒缚拴住自己受围攻的可能性更大一些。

17：30~18：30 永田町 直哉 战斗，挑战直哉的难题




→能力平均而优秀，魔力极高配合群攻魔法，若是再遗传加血的话可谓之中早期魔法主力。

解说：直哉出现在众人面前，应允主角只要在三次行动之内消灭6组敌人就告诉主角重要的信息，所以速攻吧——话是这样说，但主角其实动得蛮快的，一周目时如果没有认真准备，好像不太容易达成目标。对自己实力不自信的话，可以在主角的队伍里塞上一堆邪神邪龙啥的，然后行动时把能做的都做了——走路、用技能、归还&召唤等。如此浪费行动力的话就会让主角动得很慢，其他人抓紧时间杀敌即可。如果成功的话直哉会回答一些剧情关键问题，失败的话他会走掉，然后发短信给主角……没什么大不了的。问答时，当他问到找到恶魔召唤服务器之后想要怎样时，依次选择：“全ての恶魔を制御する”“もちろんだよ”“思わない”“世界征服かな”。




←凭借冰结强化，可谓魔武双修，遗传一个火耐性就没有弱点了。特技霸王盟约极为霸道，必做。

## ——重要支线剧情——

本章的支线剧情爆发的多，要捋好顺序不要有错过。此外由于主角的行动，世态会有不同的发展，能选择的东西也不一样。

9：00以后 品川 东间 与东间对话打听和恶魔召唤服务器相关的问题，被问及看法时选择“恶魔の制御ができる”。

9：00以后 秋叶原 宅男 触发上一个事件之后才会出现，宅男心中有了制御全部恶魔的想法与主角商议。选项要选择“さっきのファイルだ”“どうしたの？”“可能なの？”。

9：00~11：30 表参道 大叔 昨晚给大叔回复短信“ハルの事を话しく”才会出现这个事件，与大叔聊聊前恋人和御姐的事情，这可是恶魔消去线的必要剧情对话哦。选项依次选择“当たり前でしょ”“そうだったのか”“自分のために歌うの？”

14：00~16：00 新宿 神无伎町 与大叔聊天之后再来触发这个剧情……众人拦住了一个刚刚得到COMP的男子（选择“入手经路を探ろう”），得知暗地里散发COMP的正是东间。之后与探讨翔门会的动机时，选择“死者を増やすため”或者“恶魔を増やすため”。

14：30~18：30 赤坂 イヅナ 得知翔门会的内情后，去找军方透个底吧……为了争取军方的协助要认真作答，选项顺序是：“状况を确认しに来た”“なぜ力を贷した？”“ベル・ベリトの力が増す”“この封锁こそ试炼だ”“それが本当の试炼か”。

夜：当晚会收到所有活人的来信……如果麻里先生战时候最后并不由她作最后一击，就会导致吸血鬼复活，先生被害，二阶堂会发信告诉主角消息。这里有几封邮件对明日的剧情有影响，要十分注意。

アツロウ(AT-LOW)：回覆“曲について、调查しよう”。（这样回答是出现恶魔制御线的前提）

攻略研究

我猜那款游戏是GBA上的《拿破仑》！（大正解~）
男，19岁，湖南郴州是苏仙区肖家洞路10号，QQ：1034691210 湖南 罗紫阳 交友

ジン(GIN)：回复“アヤさんについて知りたい”。（这封信是否是这个内容，决定了能否进入恶魔消失线）

アマネ(AMANE)：回复“考えておくよ”。（不答应天音的话救世主线可就浮云了）

**TIPS** 剧情发展到了第五天，经过了前几天的积淀，可谓骤然爆发，基本上到了这一天玩家们就踏上了不同的道路。好吧诸位，和我在六线全开的路上走下去吧。本天中活跃的重要恶魔就是魔王赫卡蒂，它的身上同时带有全员全恢复魔法和全门耐性，在遥远的真全门耐性之前赶快量产几个继承下来吧。合成方案可以选用幻魔+堕天使，这样素材都可以买到就不算太困难了。

## 6th DAY 决断の刻

### —— 必要事件及战斗 ——

9：00~11：30 永田町 污染地域 战斗vs恶魔使自卫队员

解说：敌人还是原来的那个自卫队小分队，不过这次敌人学乖了，一上来就以逃跑为宗旨，要赶快赶过去。有两队敌人带了邪龙能够远距离攻击，要及时拖住。一旦靠近队长，队长便会丢下两个COMP(增援点)，里面出来的恶魔是邪鬼+邪神的糟糕组合，脱久的话咒缚+远程牵制会让敌人有机会逃跑，早点打倒自卫队员吧。

9：00~13：30 表参道 大叔 是否开启恶魔消去路线对话会有少许的不同。

9：00~11：30 芝公园 天音 与蕾米艾尔附体的天音交谈。选择“何とかしてみせる”“分かった”。

9：30~11：30 品川 イヅナ 见到イヅナ与天音对话。

12：00~16：00 水道桥 东京ドーム 战斗vs两批恶魔使

解说：本战中两批敌人会相互残杀，所以玩家完全可以坐山观虎斗。不过话说回来敌人身上带着不少好技能，尤其是流氓方面的“物理激化”可不要错过了啊。于是乎继续加速冲上去吧。

12：00~16：00 涩谷 流氓 与流氓对话。圭介和麻里是否生存会对会话产生一定影响。

12：00~16：00 永田町 イヅナ 与イヅナ交涉希望政府放宽期限。

12：30~16：00 新宿？？？ 上一个事件完成后出现，洛基这家伙在想什么呢。

13：00~16：00 表参道 大叔或者记者 如果没有去打支线中大叔vs东间的一战，此处对话会有差异。如果触发了剧情但没有去救大叔（大叔挂了）则此处出现的是记者。如果完成了支线剧情，这里出现的选项就要选择“手传うよ”“サーバーを止めればいい”“神の下らしい”了（出现这些选项则恶魔消去线确定）

16:30~18:00 上野 本多 战斗，封锁线攻防战。

解说：恶魔杀掉了自卫队员试图突破封锁，爱子心切的本多也带着两名NPC闯关，不过天使出现拦在了两者面前。战前的选项会让主角决定帮谁，如果选择“为了人类将两方都打倒”的话，就会同时与堕天使和天使为敌，打倒初期配置的堕天使之后，下方会出现增援，此时再选择“我们也逃跑！”就会出现脱离点……这样逃出去的话就算是通关了——这是往好听了说，其实既不继承内容又直接回标题，就是个GAME OVER……

正确的方案是选择帮助天使，之后在打倒了首批敌人后选择“誰も逃がしちゃだめだ”。任务失败条件包括天使队死亡和平民死亡，而且我方不能给天使加血，所以要一开始留下一队在地图正下方等待堕天使增援，其他人迅速冲上去杀敌。




←菊理姬。我方最早的复活拥有者。速度略慢但全能力优秀，从弁财天那里继承乱舞吧。

18:00~18:30 东京 ハルと??? BOSS战vs彼列

解说：虽然是主线剧情，但如果前几天没有保护好御姐的话，御姐就会死去——装有原初之歌的谱曲器丢失——彼列不会去野外音乐堂——主角失去与彼列战斗的资格——只能走逃亡线。

闲话少说，本战的内容是打倒“圣なる邪炎”彼列。御姐被围困在上方的火焰中，不过本次她并不会受到主动攻击，可以安心进军。彼列会在开战后从右边的台阶走下来，如果主角们直接冲过去的话，会被它堵在狭窄的路口，造成兵力施展不开的现象，所以最好有无视地


交友 辽宁 齐圣 PSP2000用过1000电池后USB充电就失效了，怎么办？（主机设置里有开关）
男，17岁，辽宁省葫芦岛市龙岗区莲花三村，QQ：503111413

形的飞翔/梦幻の具足或者赶路用的妖气迅雷等技能。不过反过来，用一队人马抗住它，后面的远程轰炸也是个办法。

彼列的级别比较高，而且会三次行动的龙之眼光，贸然攻击非常危险，而且它拥有战斗后回复280HP的自动回复技，贸然攻击只会起反效果，不过它有冰弱点，所以按上面的方法，用冰の乱舞+冰结激化轰炸就很好。此外其实它的主要输出源是火和物理攻击，所以可以派一队用吸魔吸干它的MP，之后只要放个物理反射的队伍上去，就可以让他吃吃苦头了。

HP低于一半时，画面下方会出现四组援军，不但包括头疼的物理反射鬼女，还有掌握全回复魔法的妖精 ヴィヴィアン……赶紧速攻打倒吧。援军出现后，彼列行动时会使用ソドムの葬火，全员火属性地图炮，此时那边的御姐可就倒霉了，三发过去就挂了，抓紧时间输出吧。不能速决的话可以事先准备有火耐性的队伍和远程回复队伍，一边抗住彼列一边赶去给御姐回复。

**18：30 芝公园？？？** 与洛基对话。如果前面已经打败了彼列，则本对话并非必须，但如果走的是逃脱线（彼列没有打），就要来这里接受洛基的嘲笑了……

**夜：** 明天就是最后一天了，主角究竟要迈上怎样的道路呢？只要满足了各路线的触发条件，主角就会收到相应人员发来的邮件，读完全部邮件后，洛基就会适时出现，告诉主角现在可能的选择。诸位重要角色分别等待着主角，只要过去与其对话，对方就会提出协力的请求，如果同意，则路线决定。决定了目的之后就去睡觉吧。

## —— 重要支线剧情 ——

**9:30~13:30 新宿？？？** 战斗vs黑雪人

解说：只有在第三天触发小牧翠蛊惑雪妖精找爱的事件才会出现。开战时发现人类恶魔使在欺负弱小恶魔而黑雪人出面制止。如果开战时候选择“恶魔を追いう”，则人类队伍为友军，恶魔为敌人；如选择“恶魔を助ける”则



→由于有觉悟挑发和不错的耐性，比看起来结实很多的盾役。同样带有练级之友：见觉成长。



←耐性超好，推荐继承物耐。数值虽不突出，但物有战神加护，魔有魔力觉醒，爆发力不容小觑。

恶魔为友军，人类为敌人。一般来讲为了收黑雪人都要选择后者吧。开战后黑雪人在中间主动找恶魔使战斗，弱小恶魔们则会向左端逃跑。由于黑雪人撑不了几下，所以需要我方赶快赶去救援。此外敌人队伍中那组带着邪龙的会社员会不理黑雪人主动去找弱小恶魔，为了任务不失败赶紧去干掉他吧。敌人全灭后黑雪人加入。

**9：30~11：00 神田 麻里** 麻里仍然生存时才会出现，对话时候选择“よく考えてからならね”的话最后一天开始时麻里先生就会加入（如果选错的话麻里不加入）。

**12：00~12：30 六本木 ジンとアズマ** 战斗vs东间

解说：前天发生打听大叔恋人的事件之后才会有这场战斗……大叔和翔门会的“细目”（大叔语）在地图右上对峙，我方的目的就是赶去营救，不过本战里，大叔的行为模式是主动作死，会非常积极地攻击东间和二人之间的翔门会信者，加上对手也会主动攻击他，所以放着不管的话大叔会很快翘掉……再说翔门会信者身上有相当好的技能，所以务必要抓紧。首先存一个档SL，直到大叔主动行动时去攻击东间（攻击信者的话，信者自己也会再攻击大叔，多半信者就没命了），之后迅速赶过去——顺带说一下，不要从左侧绕过去，来不及的，地图右侧被路灯挡住的地方是可以通行的，只是和栅栏联在一起了才会有错觉……解决东间后得到アヤ的信息和恶魔召唤服务器的所在（之后与大叔的对话选：见つけます）。战斗后鬼神建御雷神合体解封。

**15：00~18：30 品川 大叔和天音** 向蕾米艾尔讲明恶魔消去计划（消去线的条件之一）。问及能否消灭所有恶魔时选择“不可能じゃない”，凭据是“ナオヤの资料がある”，方案是“サーバーを改造する”，问及希望之歌的来源时选择“ハルに作ってもらう”

**12：00以后涩谷 流氓的事件完成后** 涩谷 流氓其实是不必要的事件，一共分两次。第一次选择

攻略研究

请问口袋妖怪白金中，小火猴与哪只妖怪最配？（起码告诉我火猴本身的配置吧）
女，11岁，江苏省常州市飞龙东路润得半岛14栋，QQ：769390544
江苏 江泓秋 交友

“全く同感だ”“上等だ”，答应协助流氓，第二次选“COMPの制造场所を见つけた”“场所を教える”。通过流氓进入魔王线的事件。

12：00之后 青山 直哉 满足魔王线的话就来这里与直哉对话，选择“最高です”“…神だ”“なるほどね”“そうかな”，之后即可通过直哉进入魔王线。

12：00之后 芝公园 天音 满足救世主线的话就来这里答应天音成为救世主，选项依次是“神に从う道?”“それで人は救える?”“恶くないね”。

18：30 芝公园？？？ BOSS战vs时之翁。

解说：出现条件非常苛刻的战斗，需要完成新宿：???(18：00-18：30)这个支线，但是时间无论如何也排不开……所以柚子线再来吧。

战斗开始时发现场上有许多被催眠的NPC向恶魔走去，为了保证他们不死，要赶紧走到他们身边，选择“起こす”打醒他们，之后他们会自觉逃跑。不过这样作的话时之翁就会召唤来新的被催眠NPC登场，所以还是赶快打倒BOSS吧。BOSS的HP是930，会石化光线、攻击全体化和石化追加，不过除了魔力很高之外剩下的都是平均以下的水准，干净利落的干掉他收工就是了。

**TIPS** 又长又复杂的一天终于过去了。老实说以上时间表里列出的时间也都不是绝对的，比如小牧、圭介等人是否死亡，是否充分触发了支线剧情，都会对今日能够触发的事件构成影响，所以诸位还是要以自身的状况为准。至于怪物，已经没有什么好推荐的了。一来大家都快通关基本熟悉，二来级别一高，能用的也就是那些……下次给我多加一倍的怪啊！

**—— 支线人员生存情况对路线的影响 ——**

**小牧翠死亡：对结局无影响，无法收得同伴黑雪人（ジャアクフロスト）。**

**高成圭介死亡：无法进入宅男线“静かなる革命”（恶魔制御结局）。**

**望月麻里死亡：对结局无影响，无法通过流氓进入魔王线“万魔の王”（可通过直哉进入）。**

**神谷咏司死亡：无法进入恶魔消失路线“希望の歌”。**

**春泽芳野死亡：最恶。由于第六日不能与彼列战斗，所以与巴利神相关的五线全部不能走，只能选择柚子线“逃亡の果てに”(逃亡路线）。**

## Last DAY 逃亡の果てに

*开始时，小牧翠和高成圭介脱队

**—— 必要事件及战斗 ——**

9：00~13：00 各处 确认封锁状况 就是观察地形啦……

13：30 池袋 确认封锁状况 商议对策。

14：15：30 池袋 小牧翠 与翠交谈使之归队。

14：00~15：30 秋叶原 圭介 与圭介交谈使之归队（如果前面他死掉的话自动省略，以下所有事件提前30分钟）

14：00~15：30 神田 流氓 争取流氓的协助。

14：00~15：30 表参道 大叔 争取大叔的协助，但大叔不会答应的……

16：00 新宿？？？ BOSS战vs洛基。




←本身能力不好，但会飞翔，还有超实用的“吸魔”魔法，练出来配给魔法系可谓如虎添翼。

解说：一直帮助主角的谜之男子终于露出了真面目——魔王洛基。原来这个家伙依旧是死性不改，协助主角不过是为了激化神魔的矛盾，自己好看热闹而已（北欧神话里他就这脾气……）。所以对于想要逃跑的主角，洛基痛下杀手。

开战后洛基踞于左侧的高台上，身前拦着一大票鬼女兰达，夜叉们则在左右两翼包抄，由于只要击倒洛基即可取胜，我方可以直冲过去。洛基并不会主动出击，消灭若干鬼女后，地图左侧将出现夜叉的增援，再度将增援连敌兵消灭到2队时，洛基便会分身，分为4体，胜利条件也变为击倒真身。真身比影子的魔力高了1……太容易穿帮了吧！虽然有着真全门耐性和兽之目光等高级技能，但洛基的HP其实挺低的，全力速攻即可迅速打倒，唯一要当心的就是其回复魔法，打到濒死来个全回复可就不好玩了。邪鬼+邪神的屈杀法仍然奏效。顺带一提，级别够高直接一口气打死的话洛基根本就来不及分身。战后洛基解封。

16：30 池袋 直哉 与直哉最终决定突破地点。

17：00 涩谷 作战开始地点 总BOSS战vs天使军


交友 浙江 蒋勇 希望多介绍一些2线或者小品级游戏。（收到）
男，浙江省衢州市，E-MAIL：jmagico@tom.com

→耐物理，攻击高。种族特技有些时候很有用，比如对铁男战配合主角，可迅速槲寄生插死铁男。




解说，本路线的总BOSS战，开战后我方出现在右上角，左翼、右翼分别有三组天使敌人，不但实力相对较强，还会使用裁きの雷火（魔力），如果魔力或者魔耐性有问题的话可以能会大出血的……左下方是BOSSアナエル和サリエル，每三次行动，BOSS会使用减少我方全员MP的净罪の光，持久战相当不利，サリエル则会施放物理反弹护罩，物攻队可要小心了。虽然敌人强大，但我方切忌不可都冲下去，一定要留一支队伍在靠近始发点的地方诱敌，因为敌人杂兵数量减少到3队时，天音和イヅナ就会作为敌增援出现在我方初始位置。イヅナ物理攻击很高，兼具物理反射，会使用全体攻击技能，还会HP完复魔法。天音则更为危险，她会使用サマリカーム复活被我方灭掉的天使，本身则具有全员全回复、S常世の祈、胜利のチャクラ和真全门耐性等延命技，被复活的天使则会使用天使の血杯回复MP，构成连锁回复……最好是上来就扑上去猛吸魔，把MP抽干了就好对付了。底下的两位就慢慢打吧。正所谓吸魔在手万事不愁，这个路线本来就是最低限度路线，不会太难的。

**—— 重要支线剧情 ——**

最后一天了哪来的支线剧情……要说有的话也就是二周目后挑战路西法了。




↑高速高魔的魔法系，成长后的吸魔和最大MP30%都很实惠，能力成长也不错，可以用一段时间。

**TIPS** 完美的郁ENDING。一行人打倒天使与天音等人逃出了东京，却发现东京之外也已经遍布了恶魔……ホンダ也同样逃离，但他的儿子已经在混乱中丧生了。于是丧心病狂的ホンダ带领恶魔和恶魔使消灭了自卫队，日本陷入了一片暴力与恐怖的混沌当中。数月之后，主角们的COMP上收到了一条来自“M”（即麦塔特龙，系列传统的最高位天使，可以理解成神的代言人）的信息，他嘲笑主角们：拥有力量却逃避责任的人啊，就生活在悔恨当中吧！

嘛……虽然不怎么让人欢喜，但这个结局的奖励确实比较可喜的：可以同时解封天使蕾米艾尔和魔王洛基。两只都是超实用的仲魔喔,还都是合成更高级仲魔的素材,一周目要是没什么追求的话不妨选了。NATURE-CHAOS结局。

## Last DAY 圣者の国

*满足条件的话，麻里先生加入。

**—— 必要事件及战斗 ——**

**9：00 涩谷 天音** BOSS战vsイザ・ベル

解说：进入天音的内心对战イザ・ベル。イザ・ベル在地图左上的熔岩池中，射程3格而且行动速度颇快，更有3次攻击和很好的耐性，算是强敌。NPC天音在左上角。本战可以说是相当艰苦的一战，首先是地形，只要在熔岩地表上停滞，就会受到火属性全员“狂信の炎”的攻击，如果没有火耐性的话会受150以上的损伤，再遭到连续攻击很有可能毙命。而且旁边的敌人杂兵有全回复……在持久战压倒不利的情况下还是先灭了它们吧。天音的作为NPC站在左上角，攻击伊莎贝尔时她也会受伤，及时回复吧。

将BOSS的HP打到红血，天音便挣脱其控制。损害地形消灭，天音脱离到池塘下端，同时出现四个黑天音追击，黑天音就算打倒也会无限增援（而且不弱），而一旦天音被灭就会GAMEOVER，所以我等要继续速攻打倒伊莎贝尔。

虽然很难，但本战其实有窍门。首先是地形，天音作为NPC时旁边的一块地形能够攻击到BOSS但不会被烫伤。其次是技能，伊莎贝尔的速度并不快，如果能抢在它前面出手使用ギガジャマ（封杀对手行动），便可以封死其出手。总之这是一场考验速度和输出的战斗。胜

攻略研究

祝小编们新年快乐，多吃美食多写点！
男，15岁，天津市津南区咸水沽同泽园，300350 天津 翟伯文 交友




→能力强、成长好，可以随便继承特技给它。特技可以恢复MP，配上加血，持久战能力一流。

利后天音加入，大致和柚子相似的能力，比柚子更极端一些。

**9：30 池袋 卫国寺** BOSS战vs毗沙门天

解说：刚经过了上一战的艰苦卓绝，这一战都有点乏善可陈了……好吧，老爷子呆在神社大殿前，会主动冲下来，物理攻击力很高，而且会全员物理攻击技八相发破，周围有夜叉和鬼女助阵，敌人减少时下方会出现增援。其实有啥麻烦的，派个有物理反射的上去就都搞定了……战后最强的鬼神合成解禁（虽然，也没强到哪去）。

**10：00 品川 千岳寺** BOSS战vs增长天、广目天

解说：四天王*2，一切要点都和上一战一样，敌人的能力和HP都不高，就算实力不足以速攻也可以慢慢消耗取胜，其实杂兵RUSH威胁更大一些，比BOSS。

**10：30 六本木 六本木ヒルズ** BOSS战vs蝇王

解说：蝇王蹲在上面，我们在下面，蝇王不会移动，但攻击距离长达6格，周围分配着几组敌兵……不过它带着讨厌的物理吸收，没有贯穿的话物理系就要休息了。看起来是没什么特点的一战，其实不然。如果是一周目，本战中敌人的身上能够获得很多技能，但其实，只要将初始杂兵敌削减到2组，其余敌兵就会消灭掉，杂兵变成妖虫　蝇王之子三组，CRACK技能要斟酌哦。其后，无论是蝇王本人还是杂兵，打中我方会都会附加产卵（FLY状态），被产卵的对象会在隔一次的行动中受到大伤害（魔




→妖气迅雷实用，耐物理也让其很结实。学会物理强化可以给别人，自己用也未尝不可。

力属性，HP大概一半左右），同时诞生一组新的妖虫。妖虫并不弱，而且行动很快，蝇王本身每回合也会回复将近300的HP，所以要准备好状态回复手段。

说起来虽然本身实力不俗，但蝇王的行动实在太慢了，妖虫其实是主要的烦恼来源，与其大打持久战，不如一鼓作气攻击本体，没准对方没动几次就被灭掉了……

**11：30 六本木 教祖**（ヒルズ最上阶）BOSS战vsベル・ベリト




←妖气迅雷部分弥补了速度缺陷，下一只妖兽就是60级以后了，起码得练上一只赶路方便啊。

解说：我方本次的目标是打倒翔门会神祇，巴力神ベル・ベリト。不过翔门会信者使用机关截断了道路，我方不会飞的对象要先冲到中腹打败守卫操作电脑。守在最两边的两名信者被打败后会丢下暴走COMP，同时肉团子两边的COMP中也会出现增援。本章中能够得到大量宝贵的S技能（S常世の祈り、Sマカラカーン、S狂战士の魂、Sテトラカーン），要分配好兵力。此外，ベル・ベリト本身射程无限，特技又固定2次行动，所以任何一队都不能让HP太过低下，否则被攻击时4次连轰可是很危险的……BOSS本身有胜利の雄叫び，HP又多，半吊子的单兵冲上反而会被火力压制，大家根据自己的级别斟酌吧。建议拿完CRACK技能后，有两队以上角色跨越地形直冲过去特攻，比如物理激化、贯通、死界斩一类的搭配都是比较可靠的。

**12：00 最上阶 直哉** BOSS战vs直哉（该隐）

解说：见到主角要归顺天庭(笑)，作为大哥的直哉也露出了真面目……创世纪的东西有空自己去翻，总之本次的目的就是轰翻直哉。本战中敌人会不断增援，右上方还会有魔王洛基出来搅局。洛基还是和柚子线一样废，简直是来送真全门耐性的，倒是直哉身上有高级神炎和S会心の预言，大家自己取舍吧……建议后者，前者用途不大，其他途径也能弄到。直哉本身拥有全回复魔法，虽然HP


交友　浙江　张剑
喜欢口袋妖怪和怪物猎人的朋友请找我联机？
男，17岁，浙江省舟山市，QQ：332668450

只有1000，但如果没很快打倒的话就会回复。不过他并没有MP恢复手段，抽魔抽干掉之后也就是个废柴而已。

12：30 最上阶バ・ベル召唤 总BOSS战vsバ・ベル

解说：长，长，的最终战(慢慢的念哦)。请保证每一组都至少配备一个回复役，吸魔、胜利のXX系恢复技更是能带就带上，并且重要的回复役者（比如柚子或者天音）一定要带上魔力无效。第一批杂兵不在赘述，BOSS则是巴比伦上的大脸，算是第一形态吧。将杂兵打倒也会增援，直接干翻大脸即可。大脸的HP有3120之多，但是攻击不见得多凌厉，战吧。

打败防卫系统（好吧，大脸）之后，巴力之王的测试开始了。一行人要依次挑战之前战斗过的巴力神。首先出场的是ベル・デル和ベル・イアル，铁男只有1K的血，算是凑数的，依旧要让主角用槲寄生插爆；彼列老先生也没什么长进，只是要当心它拖久了放ゾトムの葬火。

之后出现的依次是妖花、蝇王、肉团子，没了损害地形和杂兵的妖花就是个花架子，蝇王没有小苍蝇护身，凭它可怜的速度也是砧板上的肉；唯独肉团子的实力还是那么强，但本次四人严阵以待，拣狠的招呼，速杀之！




→下只灵鸟61级，近几天非它不可了。特技必定EXTRA很实用，整体耐久也算不错，当心弱点哦。

确认了主角的身份，王之门对一行人进行了真正的考验。作为本路线的总BOSS，敌人有着非常多的HP/MP和强横的攻击力，更会每回合改变自己的属性（抗性和使用的魔法都会改变），尽量速战速决。一旦久拖，王之门就会使用攻击台阶上整条直线范围（也就是主角们想打到它就必须进入的范围）的必杀技“バビロンの大罪”，魔力属性，威力贼高不说，更是HP和MP一起损，若是没能预防的话，配合之后的攻击会瞬间减员。好在它并不会自我回复，撑不住的话可以撤出来复活的复活打理的打理再来。（当然，极为不建议打持久战）。胜利就在眼前，大家加油吧。




←能力不突出，但冰结激化+全体冰极猛，配上加血又是魔炮一具，MP还能靠特技自给自足，推荐。

### —— 重要支线剧情 ——

和柚子线一样，没有……不过可以提醒一下大家，在打完了ベル・ベリト之后，自由战斗中可是有可能凹出湿婆，CRACK到最强万能魔法了メギドラオン。

**TIPS** 接受了蕾米艾尔的委托，主角一行立志成为救世主——但首先，主角要打败其他巴力神成为魔王。最终，随着王之门轰然落地，主角获得了魔王的资格，但却是作为神的代言人人存在。于是，东京封锁结束了，主角作为新的救世主，利用魔王的力量监督与管理着人类，逐步建立了传说中神权统治的乌托邦……数年后，麦塔特龙发来贺电，表示了对主角的赞许和加护。

怎么……总感觉是当了神的傀儡呢。由于最后要在王之门进行BOSS大连战，所以不建议一周目选择。本路线最大的价值是解封那个喜欢发短信的麦塔特龙，而它是合成魔王路西法的必要素材之一，好讽刺(笑)。LAW结局。

## Last DAY 万魔の王

*柚子、小牧翠、高成圭介脱队，直哉、二阶堂政志（好吧，这是流氓）加入，邪神帕祖祖解禁。满足条件的话，麻里、黑雪人加入。

### —— 必要事件及战斗 ——

9：00 涩谷 天音 BOSS战vs天音。

解说：BOSS战，对天音（蕾米艾尔），敌人的搭配比较合理，但BOSS天音只有400多的HP，比起其他BOSS动辄？？？的血量实在是有点不堪一击，大家注意保证CRACK技能吧。

9：30 永田町：国会议事堂(カルネジアン庭院) BOSS战vsイザ・ベル

解说：见天音线解说，敌人配置和攻略要点基本相同。唯一不同的是，本路线的人员变

攻略研究

动颇大，直哉的能力约等于加强版小牧翠，麻里老师也和柚子不相上下，只是流氓比较少智力，如果收到魔法攻击会很疼，当心吧。

10：00 池袋 卫国寺 BOSS战vs毗沙门天

解说：同上同上，后面也都是同上，去天音线找吧（喂！喂！）。

10：30 品川 千岳寺 BOSS战vs增长天、广目天

解说：略（喂！越来越懒了！）

11：00 六本木 イヅナと伏见 剧情对话，告知对方计划。

11：30 六本木 六本木ヒルズ BOSS战vs蝇王

解说：略。

12：00 六本木 六本木ヒルズ BOSS战vs天使军




→自带魔法“热血”魔力觉醒，护盾也实用。40级以上魔法系逐渐稀缺，它的成长好，能用很久。

解说：虽然在地图配置上有一些差异，但本战的敌人基本上就是柚子线(逃亡线）总BOSS战的配置，大家可以参考上述打法，而且由于会复活的天音并不会出现(已经被干掉了啊)，所以本战的难度其实比那一战还低一些。只是要注意速度不快的角色攻击对方时不要中了对方的反击护罩(尤其是物理反击罩可是很疼的）。

12：30 六本木 教祖(ヒルズ最上阶) BOSS战vs ベル・ベリト

解说：见上文。

13：00 最上阶バ・ベル召唤 总BOSS战vs バ・ベル

解说：虽然立场不同，但本战面对的敌人是和救世主线一样的，打法就参考上面吧。

**—— 重要支线剧情 ——**

同上，懒得再打了呢。




→自带两大物攻黄金技能，必做。只是大家不要急着练，合物攻手总要它当素材，又是LIMITED……

**TIPS** 究竟是为了让人类逃离神之试炼的阴影，抑或满足该隐的复仇剧呢？尽管身边昔日的同伴纷纷离去，主角还是选择了成为魔王的道路。在直哉（该隐）的帮助下，昔日的亚伯终于登上了魔王的宝座，随着神之子作为魔王将剑指向神，一个时代结束了。不过，从麦塔特龙发来的战书来看，真正的战争马上将要开始。

同样要进行BOSS RUSH，不过只能解封天使蕾米艾尔一个。倒是王之门上能A到真全门耐性算是弥补。不知主角是真心的当了魔王呢，还是被直哉当傀儡呢？CHAOS结局。

## Last DAY 静かなる革命

*满足要求的话麻里加入

**—— 必要事件及战斗 ——**

9：00 青山 直哉 BOSS战vs直哉

解说：和救世主线基本一致，注意直哉的剩一格血生存+全回复即可。吸魔吸干吧(笑)。

9：30 赤坂 イヅナと伏见 对话后イヅナが加入。

10：00 芝公园 天音 BOSS战vs イザ・ベル。

10：30 池袋 卫国寺 BOSS战vs毗沙门天




←破格物攻手，好技能让其如虎添翼。建议继承物理强化激化，锐不可催。后期耐久不足再换不迟。

解说：同上同上，后面也都是同上，去天音线找吧（喂！喂！）。

11：00 品川 千岳寺 BOSS战vs增长天、广目天

解说：略。

12：00 六本木 六本木ヒルズ BOSS战vs蝇王

解说：略。

12：30 六本木 教祖(ヒルズ最上阶) BOSS战vs ベル・ベリト

解说：见上文。

13：30 最上阶バ・ベル召唤 总BOSS战vs バ・ベル

解说：虽然敌人还是一样，但本次的任务不同。开战后，直哉会作为NPC登场并且逐渐


交友 江西 王兆宇 一般一个热门游戏要多久出中文版？（不一定）
男，13岁，江西省赣州市红环路7号，341000

向中央的操作台进发。我方最好派人随行保证其安全（随行人员里最好是有宅男），达到中心后，直哉就会开始HACK恶魔召唤服务器（也就是王之门），宅男则要过去选择“操作”选项。此时直哉和宅男会暂时不能行动，上方王之门则会露出第一形态（大脸打法同前）。打败第一形态后，第二形态出现，这时候就和其他一样了，由于不用打BOSS RUSH，总体来说还是比前两条线简单一些呢。

**—— 重要支线剧情 ——**

同魔王线，懒得再打了。

**TIPS** 通过了直哉的试炼，众人终于带着死去的アヤ留下的原初之歌登上了通天塔。随着直哉和笃郎的召唤，王之门出现在众人面前。一番剧斗后，王之门终于认可了主角一行，赋予了人类完全制御恶魔的力量。于是,一个人与恶魔共存的社会悄悄成型……不过这样真的好吗？从麦塔特龙发来的声讨书来看，下一次试炼似乎并不遥远。

没解封什么东西，但流程中能够对战直哉是亮点，直哉身上有宝贵的“S 会心の预言”，过了这村可就没这店了。难度相对平稳。算是NATURE-LAW结局吧。

## Last DAY 希望の歌

*神谷咏司（大叔）加入，如满足条件，麻里先生和黑雪人加入。

**—— 必要事件及战斗 ——**

9:00 九段下 御姐 拜托御姐用アヤ留下的武器作曲。

9：30 芝公园 天音 告知天使蕾米艾尔诸人的计划。

10：00芝公园 天音 战斗，BOSS战vs イザ・ベル。

解说：略。

10：30 池袋 卫国寺 BOSS战vs毗沙门天

解说：略。

11：00 品川 千岳寺 BOSS战vs增长天、广目天

解说：略。

11：30 赤坂 イヅナと伏见 剧情对话。

12：00 九段下 御姐 受取希望之歌。

12：30 六本木 六本木ヒルズ BOSS战vs蝇王

解说：略。

13：00 六本木 教祖(ヒルズ最上阶) BOSS战vs ベル・ベリト

解说：见上文。

14：00 最上阶バ・ベル召唤 总BOSS战vsバ・ベル




←魔法系重宝，特技全门耐性全回复，万千宠爱于一身。只是今后也总得用它合成，女大不中留啊。

解说：要十分注意的一战，记得队伍里准备妖气迅雷（贝希摩斯）和女神の慈爱，此外黑雪人最好是不出击。前半段的任务是和恶魔制御线一样，护送御姐到达中间，但御姐可比直哉脆多了，挨上两三下就会升天，所以主角要一路保护。此外如果把两边的恶魔毒消灭掉，则若干回合后敌人增援到原配置，所以最好御姐走的一边全灭，另一边留下若干。之后同样是御姐与宅男一起启动机器，同样是对付大脸，之后恶魔归还之歌上传完毕。

之后，所有的仲魔全都消失了……包括主角带的，连黑雪人都会消失掉。然而试炼并没有结束，接下来就要靠主角一行的四具血肉之躯挑战第二形态的王之门了。由于对方有胜利の息吹，所以持久战或者吸魔作战基本上无望，加上每隔三回合来一次的“バビロンの大罪”，如果主要回复役没有装魔力无效的话，可就太师太了。在打翻大脸之前做好回复工作,之后一口气全开疯狂输出吧。建议宅男或者大叔用物理激化贯穿死界斩猛轰，主人公烈攻或者坚盾负责魔法支援，小翠、麻里、柚子任选，配合魔道の结界阴/阳作辅助恢复役和魔法轰炸役。加魔的手段(比如胜利の息吹、吸魔)可不能少哦。

**—— 重要支线剧情 ——**

PASS，PASS，我们继续。




↑加个全门耐性就很结实了。空技能槽自由继承特技，特性也实惠。短期内没有更好的堕天使了。

攻略研究

**TIPS** 踏过了一众巴力神的尸骸，主角终于站到了王之门之前，他身边的是诸位志同道合的战友们。随着芳野唱起アヤ留下的原初之歌，人世间的恶魔纷纷烟消云散……接下来就要靠人类自己来面对王之门的考验——而照例，主角是不会在此服输的。随着王之门返回魔界，试炼结束了，东京封锁解除，政府对外宣称一切皆为幻觉。但主角知道，发来信息的麦塔特龙也知道，巴力神的力量还沉睡在主角体内……

超~不建议大家一周目选择的路线。首先是因为什么都不解封，此外游戏最后所有仲魔全都浮云，要单靠人类队长单挑强得让人厌恶的总BOSS，我一周目打得累死了！不过作为NATURE-NATURE，其实这个结局应该很多人选吧。

## 堕ちた明星

二周目最后时段（打败蝇王之后）来到永田町，即可发现紫色（不耗时）事件“堕ちた明星”，一行人来到市政府前，魔王路西法降临。他似乎对主角打倒蝇王的事情并不在意(事实上蝇王就是他派去帮助ベル・ベリト的），对巴力神争夺王位这种小事似乎也兴趣缺缺，倒是对打倒了蝇王的主角（也就是亚伯）非常有兴趣，于是决定亲自试试主角的力量。




→最高级的妖精，魔法方面让人满意。虽然脆了点，但因为是最高级，以后合高等仲魔也用得上。

开战后，路西法雄踞在地图上方，我方则在右下，虽然状态栏里的特性只是霸王の盟约，但实际上他的攻击是射程无限的……想打到的话随时给你来一下。我方第一次与路西法交手后，他会在左下方呼唤出援兵。援兵的能力不弱，而且招数搭配也十分有威胁性，是很讨厌




←还记得21级菊理姬吗？超强化版是也！给吉祥天配个吸魔，攻守兼备，60级之前不愁缺乏奶妈了。

的对手。此外，杂兵级别很高，我方与之战斗胜利可以得到大量经验值（每次数万），再加上本战是可以撤退逃跑的，所以这里可以说是练级圣地。杂兵被消灭后路西法会再召唤。

路西法的级别为MAX99，加上能力出众，如果我方级别不够高的话，受级别补正影响，就算能力40也完全不是对手，所以最好在这里打杂兵练到80级以上（90级保险）。下面我们来看看它的资料。

看起来并不是无懈可击？是的，第一形态只是热身而已，当HP被削减到将近一半的时候，就会发生事件，路西法的HP全回复+变为第二形态。第二形态的能力比起第一形态没有变化，但HP变多，技能发生改变。第二形态的路西法拥有：**メギドラオン/浑身の一击/八相发破/攻击全体化/物理激化/龙の眼光/霸王の盟约**。由于有着龙之眼光的存在，所以3连击，乃至6连击的情况就是万分警惕，最恶的情况，路西法三次连续爆メギドラオン，我方甚至会瞬间全灭。还好本形态少了一个贯通，物理方面稍微放心了一点，可以有针对性地进行准备。

再度将路西法的HP打到发红，魔王老爷子也露出了自己的本来面目：HP再度全满，量约




←几乎是唯一拥有物理反射的人才，可以自由过继特技给她。以后想给谁配物反少不了要找她。

| LV | 种族 | 名称 | HP | MP | 力 | 魔 | 体 | 速 | 物 | 火 | 冰 | 电 | 冲 | 魔 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 99 | 魔王 | ﾙｼﾌｧｰ | ??? | ??? | 29 | 30 | 28 | 28 | 耐 | 耐 | 耐 | 耐 | 耐 | 无 |

**所持技能：マハラギダイン/マハブフダイン/浑身の一击/攻击全体化/物理激化/贯通/霸王の盟约**


交友 辽宁 孙景阳
如果买PG就发小红花的话，我的名字下一定全是花了。
男，19岁，辽宁省丹东市珍珠泡水源路15号，QQ：81778821

为第一形态的2倍。耐性变为：物理反射、火耐、冰耐、电吸收、冲击耐，魔力无效。物理队完全无力化！

技能变为メギドラオン/吸魔/マハジオダイン/攻击全体化/电击激化/龙の眼光/霸王の盟约。搭配可谓招招见血，电击不但威力不低，更会附加麻痹效果，而且使用万能魔法メギドラオン的频率也大大上升，加上让人头疼的吸魔……不过这还不算，路西法还会使用全员万能地图炮メギドラダイン，威力奇高，而且一发比一发狠，队伍中HP不够高的如果连中地图炮基本上绝无生理，在第三形态一不小心被地图炮全灭也是有可能的。



→快刀手+魔王，没理由不用。特技死界斩配合贯穿和物理激化堪称中后期大杀器，只是记得加体力。

既然探知了敌情，自然就要制定打法。首先——级别非常重要，能力就算是40，如果级别不到80，受到路西法的攻击仍然会重伤。此外，虽然路西法的物理攻击比较厉害，但后期的主要伤害是万能魔法、地图炮和全员电击等，所以，上场怪物必须有一定的魔力基础。这一战很难不减员，建议在每个出战的队伍上都配备一定的回复能力(S常世の祈、全员回复、S复活、完全复活、吸魔等特技都非常重要)。由于对方射程无限，所以基本上不用指望远程了。不过说起来，路西法有一个软肋——速度只有28。只要速度在30左右就不会在被打时被EXTRA，速度28以上先手，再高一些还可以反取它的EX。魔王雅舍塔罗和洛基可谓必备，利用魔王特技“霸王の盟约”减低路西法的行动速度对生存非常有帮助。

主角的能力最好重魔力，因为魔力和体力高了有助于提高生存率，也方便对路西法进行输出。前面介绍的魔体40，力速对半的方案很实用。这个配置可以给主角装备物理反射、物理无效。

订好队伍后即可开始作战。敌人的杂鱼就算灭掉也会无限增援，所以最好的方法是打剩半残的队长后放置，虽然有时也会骚扰一下，但



←99级+强化后力、体、HP全满，速度加到比路西法快魔力也有20多，物攻系终极选择之最强妖兽。

其实关键时刻可以与之发生战斗，利用战斗的时候加血回魔。

第一形态：第一形态的HP不多，也不怎么使用两个攻击魔法，面对主要以物理攻击做输出的它，可以派拥有物理反射（必须是反射，吸收和无效不行）的队伍去慢慢的磨，其他队伍则清理杂鱼，为接下来的战斗做准备。

第二形态：第二形态由于会万能魔法和三次行动，无论如何都不能太安全，鉴于拖得越久就越不利，我方可以以物理队伍神风速攻之，被灭了就及时使用复活魔法复活。

第三形态，谨记随时保持全员的HP满，否则地图炮轰将过来可不是闹着玩的。第三形态物理攻击手完全无力化，魔法队伍顶上。敌人除了万能魔法之外，还有物理攻击和全员电击两大伤害源，如果装备物理吸收、电击吸收就可以轻松一些。这个阶段可以会有来不及回复的现象，可以攻击留下的“预备粮”残敌，或者事先准备好预备的仲魔，及时唤出。



←最强灵鸟。建议配个吸魔和全先手万能轰炸或先手加血很好用，满级后能力不输路西法哦。

**TIPS** 以上只是基本战法，其实是有取巧的，只是比较无聊罢了……因为路西法的速度只有28，所以在队伍中带上速度突出的怪物，装备冰の乱舞或者ギガジャマ魔法,每次攻击前存档，只要魔法成功或者路西法被冰冻，他就会失去行动能力，如此反复。呃，确实很无聊。



请多介绍点PSP游戏吧。（巧妇难为无米之炊）
个人信息不公开
?? 叶舟 交友

《水晶编年史》前作在NDS上取得了不错的成绩之后，再次呈现在我们面前。不过在这一作中在前作的基础上有了不少变动。比如前作魔法是用魔法球，导致大家都去研究用魔法球怎么搭出一条路来在关卡中抄近路，而关卡原本的机关设计却被忽略。而这次就变成了选择魔法使用了，比起原来要拣那些球可方便了不少。再有一个就是前作里每个职业只能使用一种武器,在这次可以使用多种,而且还有相应的技能支持,选择面增加了不少,但是技能的重复性还是太高了。这次主打联机,但是WIFI上却卡得非常厉害,让人真是没法玩啊,希望下一作里能改进一下。 文/KKND




# 水晶编年史 时之回声

NDS ARPG ●SQUARE ENIX●2009.01.29 ●1-4人/5040日元●512M

## 操作介绍

| 方向键 | 控制角色移动 |
|---|---|
| A键 | 攻击 |
| B键 | 跳跃 |
| Y键 | 举东西或拣东西 |
| X键 | 使用魔法 |
| L键 | 重新整队 |
| R+左右键 | 切换魔法(同触摸操作) |
| R+上下键 | 切换操作同伴(同触摸操作) |

## 操作小技巧

**高速攻击：**前作就有的技巧，在学会蓄力攻击后可以使用。攻击之间的硬直比较大，但是如果按下后持续一下，就会变成蓄力攻击的架势，在蓄力攻击没蓄成的时候松开就是取消蓄力，基本上是没有硬直。利用这个，每下攻击按键按下去都持续半秒的话就会变成很快速的第一段攻击连技，非常实用。

**高速移动：**和高速攻击的技巧一样都是利用的蓄力攻击的特性，在蓄力攻击的架势中移动速度是很快的，比一般移动要快很多，在迷宫中我们就可以利用这种快速移动的方式来躲避敌人攻击，在蓄力架势中按X键是取消。

**一起跳跃：**L键不管是整队用的,在你按住L键的时候按跳的话,其他同伴也会和你一起跳起来。

## 异常状态效果

**燃烧：**HP减少，持续时间短。

**冻结：**不能移动和行动，HP少量减少。

**毒：**HP减少，持续时间较长。

**麻痹：**不能做移动意外的行动。

**缓慢：**所有动作都变得缓慢。

**气绝：**一定时间不能移动和行动。

**阴暗：**画面全都变暗，只能看到近处的。

**重力：**跳跃起来非常困难。

**死之宣告：**头上数字倒计时变成0的时候战斗不能。

**战斗不能：**HP为0的状态，只能变成幽灵到处走，除此之外什么都干不了。




↑游戏画面方面和前作的差异不大，但是在一些细节方面有些提高。



问答 广东 彭炜
苦等口袋妖怪白金汉化，有哪位可以一瞬间变个汉化版给我。
男，24岁，广东省广州市越秀区建设三马路11号，QQ48415131

# 被水晶引导，开始自己的冒险旅程

## 村·森

主角年龄已经到了村里成人标准，到村子后面的森林中参加成人仪式。进去后会教给你战斗的基本方法，之后就可以随意走动了。

森林中的敌人都比较简单，第一场景，蓝色石板要放在蓝色的石台上才能打开门。第二场景中要把最后门前的3个敌人消灭掉，然后才会出现开门的机关，之后就可以进去打BOSS了。

BOSS是一个古代机械巨人，弱点在头部，要攻击他头部把头盔打掉，真正的弱点才会露出来。之后一直对着他弱点攻击即可。BOSS打完后，来到水晶之泉，守护水晶的少女交给一块水晶碎片。




回到村子后，大家都为主角祝贺通过了成人仪式。就在这时艾莉露突然得了水晶病（差点打成神经病……），众人十分着急，特别是艾莉露的哥哥。情急之下主角只好担任起找药的任务。

## 街·用水路

出了村子，在大地图上来到了街。到了这里之后可以用身上的钱更换一点装备，此外还可以到佣兵介绍所去雇佣佣兵同伴。佣兵同伴是可以自己选择职业，也可以自己装备武器防具，还可以自己控制行动。这也就是在游戏中只有一个存档的原因。

整备完毕后到图书馆中去发生剧情，和老大爷对话得知做水晶病的药需要ブルドッズの角。然后出图书馆，和水池前面的两个人对话，得知用水路的进入方法，然后就可以离开街，在大地图上找到用水路入口1这个地点了。

来到用水路，第1场景中将石头拉出即可。第2场景敲击石柱然后上方的石台会升起，这时踩下面的开关。第3场景用雷魔法打黄色的球开门。第4场景用机关控制石板，将石块运过去压住开关。第5场景用相应魔法打相应颜色的球，然后推石柱开门，回到第4场景后下面的门就打开了。第6场景中消灭所有敌人得到蓝色石板，放到石台后开门回到第一场景，之后下面的门就开了。来到一个全是木箱的地方，把箱子推到开关上，其中有两个箱子要在打完石柱之后在两个铁门里得到。之后找到钥匙绕一个大圈打开门就可以进去打BOSS了。（今后的迷宫中有比较简单容易的关卡设计就不提了，只介绍容易卡住的难点。）

BOSS的弱点在背上，可以借助冰魔法打中他之后跳到背上攻击，也可以在他平时移动和攻击时周旋到他背后直接跳起来攻击弱点。注意他攻击力比较高，不过攻击频率慢。

打完BOSS后得到了制药的素材，回到街的图书馆，交给老大爷之后得到水晶病的药。拿着药回村子，到第一个房子那里和边上的人对话。吃下药后艾莉露的水晶病治好了。然后回到图书馆和老大爷对话，老大爷让主角帮他进行遗迹调查，调查地点就是冰之山。






如果在我们学校附近的PSP拥有者可以加我QQ，一起机会MHP2G吧！
男，17岁，新疆省乌鲁木齐市70中高三，QQ564979001
新疆 张鹏斌 交友

## 冰之山·炎之山

来到冰之山，任务是调查太古遗迹。入口处要跳起来拉动机关。接下来的场景要对着壶用冰魔法，然后扔到水里，水面变成冰面就可以通过了。有两个桶的场景中要用冰魔法对着蓝色桶用，然后把桶扔到水里，之后再把石头推到水中之前有机关的地方。用火魔法点燃红桶扔到冰面上，石头就和平台一起浮起，把石头拉到上面长条的平台上，再让冰面结冰，用石头压另外一面的机关。之后的场景用滑索滑到一半时下来，之后再打3个金色大眼球怪。打倒他们后把上面遗迹的石块推进去，冰之山的初步探索就完成了。

回到图书馆之后，让主角等人继续探索炎之山上的同样遗迹。得到炎之山地点后，立刻前往。

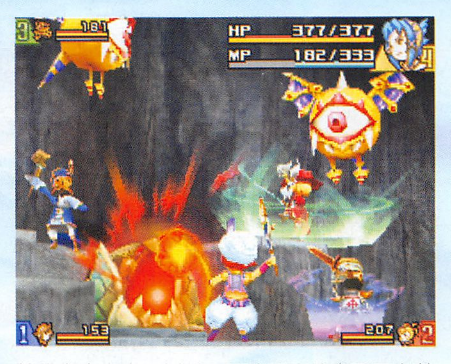
炎之山上面的入口需要用火魔法来点燃火药桶，炸开前面的路。之后多处地方需要用水桶来灭火，还有要注意的是木板踩一会就会掉下去。在一个每个敌人都顶着爆桶的地方，把敌人头上的爆桶取下来，用来炸下面的石头，每一个里面都有一个开关。得到钥匙打开后面的门之后就可以去打BOSS了。

炎之山的BOSS是一只蜘蛛，弱点在头上，而弱点部位上有火。要用边上的水把火浇灭后进行攻击。此外他使用撞击之后会有一个时间很长的大硬直，非常方便我们攻击。

炎之山的遗迹也启动后回到图书馆，老大爷得知遗迹开启后让主角等人回家休息，于是便回到了村子。主角等人离开图书馆后，那个老大爷发出了邪恶的笑声。

回到村子后和第二个房子前的女孩，也就是之前给你水晶的女孩对话休息。夜晚，那个老大爷自己去了遗迹，并且通过遗迹的力量打碎了水晶，召唤出魔物。

休息醒来的主角出门发现了一只黑猫，随后就跑掉了。而之前热闹的村子现在也变得空无一人，于是便向着森林的方向走去。树丛上面的路直接来到了之前有水晶的地方，发现水晶已经变成几个零散的碎片在闪烁了，而在水晶旁边的是之前患病的少女艾莉露，并且让主角等人去寻找水晶碎片。村口的女孩告诉主角寻找水晶碎片如同大海捞针一样，还是找考古研究资深的学者来问一问吧，于是主角等人便直奔图书馆。




## 图书馆·遗迹

来到街上，所有人都在向图书馆的方向望去，说那里一夜间起来一个奇怪的建筑，并且有的还说看到有魔物出现了。大家来到图书馆，果然这里出现了魔物，而且图书馆里面最左边的门已经打开了，事不宜迟赶快进去吧。




到里面打过几个敌人后，地上有一本掉落的书，把它拣起来放在书架上就可以打开前面的门。之后的书架处把书扔上去之后用个魔法，然后就可以推开书柜前进。接下来的场景把梯子推过去，然后上梯子后看到书架和一本白色的书，扔到书架上后会自动使用魔法攻击你，你只要引它攻击魔法球即可。之后的要打倒两个敌人才会出现魔法书。这个需要用自己的魔法引导魔法书的魔法连锁，然后自己控制击中魔法球。最后一次用书开门的地方比较巧妙，


交友 北京 任鸿伦
寻找天下好友。
男，15岁，北京市东城区安内花园胡同路，QQ864484734



这里可以活用队友功能，自己拣最后一本书准备上来的时候可以在上面留队友帮你才机关，比较快捷方便。得到钥匙出来后还走最初进来时走的门，就可以到里面存档，准备BOSS战了。

老大爷可以召唤敌人进行攻击，不过相对来讲打他本体的难度就降低了，只是因为他没有弱点，所以打他的伤害会低一些。

胜利之后他便留下一块水晶碎片逃跑了，而我们也可以回到村子里了。回到村子中和存档点边上的尤克族女孩对话后提示你到沙漠中的遗迹里寻找线索。

遗迹入口的地方需要自己踩在开关上，然后按L键集合全员一起踩在上面才可以打开。之后的几个场景要注意利用能量块，有的地方需要把能量块拿走停止一些机关的动作，有些地方需要加入能量块开启一些机关的动作。在能量块没能量时候，就是不发光的时候，可以用雷魔法给它补充能量。两边场景的能量块运送过去后，返回到从入口刚下来的地方把送过来的能量块放到相应的位置上。最后一个场景中需要消灭全部敌人出现机关，然后4人同时踩下就可以到达地下了。

BOSS的弱点在翅膀上，把它打落在地上后可以打它个爽。胜利后得到寻找水晶用的工具。并且了解下一个地点是用水路入口2。




## 用水路入口2·冰之山·炎之山

到了用水路入口2，第一个场景攻击机关，把水中的机关打开，水位才可以下降。然后到了第2场景要把上面石柱推进去，用石块挡住它，然后再把另外一边的也推进去，这样就可以打开了。第3场景中攻击机关，然后把升降台上的石块压住上面那个按钮。后面场景推完石头压住机关后需要回到之前的场景，那个门就会打开了，最后打败全部敌人后得到水晶碎片。“水晶雷达”上提示冰之山和炎之山也有水晶碎片的反应，赶快前去吧。（这显然是龙珠！）




到了冰之山，入口处用火魔法攻击魔法球，然后会给你一个石块。用火魔法点燃罐子把冰化掉，然后记好机关的位置，在扔冰罐子把水面冻起来，推石块过去到机关的位置，最后再化掉。之后有一个出现3个魔法球的地方，需要用L键设置魔法位置，然后一同爆掉。其他就没什么难点了。BOSS战比较有意思，它在水里的时候你扔冰桶把水冻了，它就会翻肚皮露出弱点，上去猛攻即可，然后把水解冻，再让它下水，反复如此就可以打败它了。胜利后获得水晶碎片一个，接下来去炎之山。

炎之山的迷宫稍微简单一些，基本上都是活用水桶和爆桶。不过要注意的是有几个地方必须全灭敌人才能出现爆桶。最后有个地方需要举起队友，用队友去踩机关，然后再换人行动。最后全灭敌人后得到水晶碎片。

## 图书馆·遗迹

得到这3块水晶碎片后，回到村子中，把碎片交给艾莉露。最后在和存档点边上的尤克族男性对话两次，得到了图书馆的钥匙。

从村子出来再次回到图书馆，这次边上又多了一个可去的地方。图书馆里的机关和之前

的处理方法差不多，只是又多加了一些平台等设计，只要了解白色魔法书的光环是可以用自己的魔法圈来引导就行。还有就是要多注意书柜和梯子码放的位置。BOSS的弱点在头部，而头部被罩住了，需要先攻击几次头部打掉它的头盔然后攻击真正的弱点。另外，把魔法书放在书架上利用魔法书的魔法攻击可以让BOSS眩晕。战胜BOSS后得到了一块新的水晶碎片。

拿到水晶碎片后，仍然交给艾莉露，之后和村子里的村民对话，了解到遗迹有了新的通道。

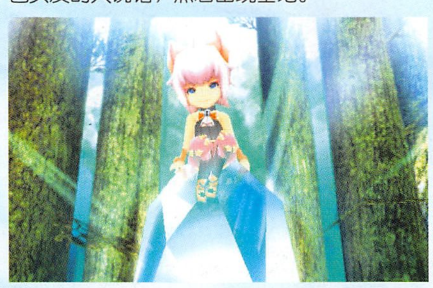
进入遗迹后，大按钮机关仍然是需要多人来踩。遗迹的迷题和之前来的时候解法差不多，利用能量块的能源供给和中断来做文章，没有能源的时候用雷魔法充电。通往最后场景的地方需要把箱子搭起来跳上去，最后消灭全部敌人得到水晶碎片。




## 森・墓地

得到水晶碎片后返回村子，发现这里已经发生了很大的变化。进入森林迷宫也不是之前那么简单了，在这个迷宫里几乎包含了之前所有见过的解谜方式。在到达水晶泉处把碎片交给艾莉露（我就不明白她为什么还能安稳呆着）。之后的场景中有4个红色魔法球，用火魔法攻击中间的机关就行了。后面场景中需要收集齐3个石块，然后得到钥匙。最后打开门后准备BOSS战，这次BOSS战的对象是老朋友，就是最初那个机器人，但是应该是哪里有故障短路暴走了。胜利之后见到了最初给你水晶的那个女孩，这才得知这个村子的人不是正常人，都是不死者。

从村子出来之后，去街上的水池边上和绿色头发的人说话，然后出现墓地。



来到墓地入口处，用解除异常状态的魔法接触毒气包围的眼睛，然后放到台阶上面的机关上，再用火魔法攻击就可以了。场景中出现的坛子也就是前作炼金术用的，不过这次变成了解谜道具了，效果和前作也有点类似，放到魔法阵上的话可以在护罩内不受毒气。有棺材的场景你可以把它当作仓库番来玩，不过需要角色之间的切换配合完成。最后得到钥匙后就可以去挑战BOSS了。BOSS需要用回复魔法让他显形，显形后弱点在背部，算是到现在为止比较有难度的BOSS了。胜利后得到水晶碎片。

## 图书馆・采掘场・门・塔

从墓地出来之后前往图书馆，经过几个简单的场景之后，最后全灭敌人，调查青色的术，得知采掘场的位置。采掘场的BOSS需要等他趴到墙壁上，你把他打下来才会露出弱点。从采掘场战斗完毕后，到冰之山和炎之山上将太古的遗迹打开，这时路上也不用解谜了，只要直接到达山顶就行。从两座山的遗迹出来后，来到大地图最上面的门，门最后的BOSS时两个机械生物，弱点在肚子上，银色的会发追踪弹，而金色的不会攻击。门通过之后就来到最终迷宫——塔了。BOSS共有两个形态第一形态用远程比较好对付，第二形态用弱点在胸前，不过要注意他的攻击伤害比较高。

最后回到水晶泉欣赏ENDING吧。由于最后3个迷宫探索性比较强也比较有意思，在文章中就不写具体的通过方法了，以前迷宫的经验完全适用。

通关之后，选择はじめから+可以进行HARD难度的挑战。


问答 北京 房宽京
PSP不会再有战神，鬼泣何时会降临啊？
男，21岁，北京市昌平区沙河镇，邮编102206

# 冒险必须各种实用资料集

## 装备技能效果

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 物理攻击力アップ | 物理攻击力上升，宝石有相应技能的等级会变化。 |
| 魔法攻击力アップ | 魔法攻击力上升，宝石有相应技能的等级会变化。 |
| 物理防御力アップ | 物理防御力上升，宝石有相应技能的等级会变化。 |
| 魔法防御力アップ | 魔法防御力上升，宝石有相应技能的等级会变化。 |
| HPアップ | HP上升，宝石有相应技能的等级会变化。 |
| MPアップ | MP上升，宝石有相应技能的等级会变化。 |
| 炎耐性アップ | 炎耐性上升，不容易中燃烧状态。 |
| 冰耐性アップ | 冰耐性上升，不容易中冻结状态。 |
| 雷耐性アップ | 雷耐性上升，不容易中麻痹状态。 |
| 气绝耐性アップ | 气绝耐性上升，饰物和宝石有效果时上升值变化。 |
| 时空耐性アップ | 时空耐性上升，饰物和宝石有效果时上升值变化。 |
| 暗耐性アップ | 暗耐性上升，饰物和宝石有效果时上升值变化。 |
| 集中力强化 | 魔法咏唱中受到伤害减少。 |
| アーム强化 | 能举起更重的东西。 |
| ボディ强化 | 受到攻击时候不容易出受创硬直。 |
| 女神のほほえみ | 能获得好运气，道具获得几率上升。 |
| チャージ时间短缩 | 使用蓄力攻击和蓄力破坏时时间缩短。 |
| ご先祖の秘传 | 蓄力攻击、蓄力破坏、魔法使用时消耗MP减少。 |
| リングスピード | 魔法环移动速度上升。 |
| リングルート | BOSS的魔法环破坏不会破坏自己的魔法环。 |
| 武器HP吸收 | 给与敌人一部分伤害转化成自己HP回复。 |
| 防具HP吸收 | 受到敌人伤害的一部分转化为自己HP回复。 |
| 武器MP吸收 | 给与敌人一部分伤害转化成自己MP回复。 |
| 防具MP吸收 | 受到敌人伤害的一部分转化为自己MP回复。 |
| 龙骑士の技 | 跳跃攻击和脚踩的攻击力上升。 |
| 侍の技 | 会心一击发生率上升。 |
| モンクの技 | 攻击头上敌人和原地攻击的攻击力上升。 |
| 赤魔の技 | 自己受到异常状态时回复时间较快。 |
| 贤者の技 | 敌人受到异常状态时回复时间慢。 |
| 忍者の技 | 从悬崖等地方摔落的伤害减半。 |
| 学者の技 | 回复剂和魔法回复剂取得时回复效果上升。 |
| 白魔の技 | HP较少的时候会自动回复。 |
| 黑魔の技 | MP较少的时候会自动回复。 |
| 游び人の知惠 | 获得金钱的时候获得量上升。 |
| 勇者の知惠 | 获得经验值的时候获得量上升。 |
| フルーティアン | 取得果物的时候回复量上升。 |
| ベジタリアン | 取得野菜的时候回复量上升。 |

攻略研究

## 物品效果一览

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| ポーション | 范围内我方HP150回復。 |
| エーテル | 范围内我方MP100回复 |
| まんまるコーン | 获得时角色回复100HP。 |
| しましまリンゴ | 获得时角色回复100MP。 |
| すずなりチェリー | 获得时角色回复100MP。 |
| にじいろブドウ | 获得时角色回复100MP。 |
| ほしがたにんじん | 获得时角色回复100HP。 |
| ひょうたんいも | 获得时角色回复100HP。 |
| フェニックスの尾 | 我方战斗不能回复 |
| 炎のオーブ | 全队炎属性耐性、攻击强化。 |
| 冰のオーブ | 全队冰属性耐性、攻击强化。 |
| 雷のオーブ | 全队雷属性耐性、攻击强化。 |
| 绝のオーブ | 全队气绝属性耐性、攻击强化。 |
| 时のオーブ | 全队时空属性耐性、攻击强化。 |
| 暗のオーブ | 全队暗属性耐性、攻击强化。 |
| 体力のしずく | HP最大值上升。 |
| 魔力のしずく | MP最大值上升。 |
| 力のしずく | ATK最大值上升。 |
| 守りのしずく | DEF最大值上升。 |
| 技のしずく | MATK最大值上升。 |
| 精神のしずく | MDEF最大值上升。 |

## 珠宝效果一览

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 小さな力の石 | 全装备品「物理攻击力アップ1」效果付与。 |
| 力の石 | 全装备品「物理攻击力アップ2」效果付与。 |
| 大きな力の石 | 全装备品「物理攻击力アップ3」效果付与。 |
| 小さな魔力の石 | 全装备品「魔法攻击力アップ1」效果付与。 |
| 魔力の石 | 全装备品「魔法攻击力アップ2」效果付与。 |
| 大きな魔力の石 | 全装备品「魔法攻击力アップ3」效果付与。 |
| 小さな守りの石 | 全装备品「物理防御力アップ1」效果付与。 |
| 守りの石 | 全装备品「物理防御力アップ2」效果付与。 |
| 大きな守りの石 | 全装备品「物理防御力アップ3」效果付与。 |
| 小さな魔守の石 | 全装备品「魔法防御力アップ1」效果付与。 |
| 魔守の石 | 全装备品「魔法防御力アップ2」效果付与。 |
| 大きな魔守の石 | 全装备品「魔法防御力アップ3」效果付与。 |
| 小さな体力の石 | 全装备品「HPアップ1」效果付与。 |
| 体力の石 | 全装备品「HPアップ2」效果付与。 |
| 大きな体力の石 | 全装备品「HPアップ3」效果付与。 |
| 小さな心力の石 | 全装备品「MPアップ1」效果付与。 |
| 心力の石 | 全装备品「MPアップ2」效果付与。 |
| 大きな心力の石 | 全装备品「MPアップ3」效果付与。 |
| 小さな炎力の石 | 全装备品「真红の力1」效果付与。 |
| 炎力の石 | 全装备品「真红の力2」效果付与。 |
| 大きな炎力の石 | 全装备品「真红の力3」效果付与。 |
| 小さな冰力の石 | 全装备品「绀碧の力1」效果付与。 |
| 冰力の石 | 全装备品「绀碧の力2」效果付与。 |
| 大きな冰力の石 | 全装备品「绀碧の力3」效果付与。 |
| 小さな雷力の石 | 全装备品「黄金の力1」效果付与。 |
| 雷力の石 | 全装备品「黄金の力2」效果付与。 |
| 大きな雷力の石 | 全装备品「黄金の力3」效果付与。 |
| 小さな绝力の石 | 全装备品「银剑の力1」效果付与。 |
| 绝力の石 | 全装备品「银剑の力2」效果付与。 |
| 大きな绝力の石 | 全装备品「银剑の力3」效果付与。 |
| 小さな时力の石 | 全装备品「紫翠の力1」效果付与。 |
| 时力の石 | 全装备品「紫翠の力2」效果付与。 |
| 大きな时力の石 | 全装备品「紫翠の力3」效果付与。 |
| 小さな暗力の石 | 全装备品「昏暗の力1」效果付与。 |
| 暗力の石 | 全装备品「昏暗の力2」效果付与。 |
| 大きな暗力の石 | 全装备品「昏暗の力3」效果付与。 |
| 小さな圣力の石 | 全装备品「深绿の力1」效果付与。 |
| 圣力の石 | 全装备品「深绿の力2」效果付与。 |
| 大きな圣力の石 | 全装备品「深绿の力3」效果付与。 |
| 小さな耐炎の石 | 全装备品「炎耐性アップ1」效果付与。 |
| 耐炎の石 | 全装备品「炎耐性アップ2」效果付与。 |
| 大きな耐炎の石 | 全装备品「炎耐性アップ3」效果付与。 |
| 小さな耐冰の石 | 全装备品「冰耐性アップ1」效果付与。 |
| 耐冰の石 | 全装备品「冰耐性アップ2」效果付与。 |
| 大きな耐冰の石 | 全装备品「冰耐性アップ3」效果付与。 |
| 小さな耐雷の石 | 全装备品「雷耐性アップ1」效果付与。 |
| 耐雷の石 | 全装备品「雷耐性アップ2」效果付与。 |
| 大きな耐雷の石 | 全装备品「雷耐性アップ3」效果付与。 |
| 小さな耐绝の石 | 全装备品「气绝耐性アップ1」效果付与。 |
| 耐绝の石 | 全装备品「气绝耐性アップ2」效果付与。 |
| 大きな耐绝の石 | 全装备品「气绝耐性アップ3」效果付与。 |
| 气の月长石 | 全装备品「集中力强化1」效果付与。 |
| 怪力の孔雀石 | 体装备和饰物「アーム强化1」效果付与。 |
| 果报の萤石 | 全装备品「女神のほほえみ1」效果付与。 |
| サムラピス | 全装备品「侍の技」效果付与。 |
| ドラゴラピス | 全装备品「龙骑士の技」效果付与。 |
| サムラピス | 全装备品「侍の技」效果付与。 |
| ヒメセイギョク | 全装备品「装备レベル上限突破1」效果付与。 |
| ヒメヘキギョク | 全装备品「装备レベル上限突破2」效果付与。 |
| ヒメスイギョク | 全装备品「装备レベル上限突破3」效果付与。 |
| ヒメコウギョク | 全装备品「装备レベル上限突破4」效果付与。 |
| ヒメランギョク | 全装备品「装备レベル上限突破5」效果付与。 |
| ヒメハクギョク | 全装备品「装备レベル上限突破6」效果付与。 |
| ヒメクレナイ | 全装备品「装备レベル上限突破7」效果付与。 |
| フルーティジェム | 全装备品「フルーティアン」效果付与。 |
| ベジタリジェム | 全装备品「ベジタリアン」效果付与。 |

## クラヴァット族技能一览

| 名称 | 等级 | 效果 |
|---|---|---|
| 剑チャージ | 4 | 剑可以使用蓄力攻击。 |
| マジックパイル3 | 10 | 魔法可以进行3连锁连携攻击。 |
| 剑コンボ4 | 17 | 剑可以使用4次连续攻击。 |
| チャージガード | 22 | 蓄力中按L可以进行蓄力防御。 |
| ガードカウンター | 31 | 防御中受到攻击可以反击。 |


交友 新疆 PG永存
寻乌市火纹铁饭及魔兽争霸NE玩家，有意者加Q哦！
男，？岁，新疆省乌鲁木齐市日光小区，QQ465123428

| 名称 | 等级 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| 剑コンボ5 | 37 | 剑可以使用5次连续攻击。 |
| マジックパイル4 | 45 | 魔法可以进行3连锁连携攻击。 |
| 剑ブレイク | 49 | 蓄力闪两次光之后可以用剑使用蓄力破坏。 |
| ストレートアロー | 58 | 使用弓箭可以贯通敌人。 |
| 枪コンボ2 | 63 | 枪可以使用2次连续攻击。 |
| ラケットコンボ2 | 68 | 球拍可以使用2次连续攻击。 |
| 见切り | 73 | 受到敌人攻击时，随机伤害减少。 |
| 物理防御+5 | 76 | 物理防御力上升5。 |
| リングホールド3 | 79 | 魔法环可以设置3个。 |
| 枪コンボ3 | 83 | 枪可以使用3次连续攻击。 |
| ラケットコンボ3 | 87 | 球拍可以使用3次连续攻击。 |

## ユーク族技能

| 名称 | 等级 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| マジックパイル3 | 6 | 魔法可以进行3连锁连携攻击。 |
| 杖チャージ | 13 | 杖可以使用蓄力攻击。 |
| マジックパイル4 | 20 | 魔法可以进行3连锁连携攻击。 |
| リングホールド2 | 28 | 魔法环可以设置2个。 |
| チャージガード | 34 | 蓄力中按L可以进行蓄力防御。 |
| マジックパイル5 | 40 | 魔法可以进行3连锁连携攻击。 |
| ガードカウンター | 45 | 防御中受到攻击可以反击。 |
| 杖ブレイク | 51 | 蓄力闪两次光之后可以用杖使用蓄力破坏。 |
| 枪コンボ2 | 59 | 枪可以使用2次连续攻击。 |
| ラケットコンボ2 | 64 | 球拍可以使用2次连续攻击。 |
| ストレートアロー | 67 | 使用弓箭可以贯通敌人。 |
| 魔法攻击+5 | 70 | 魔法攻击力上升5。 |
| 枪コンボ3 | 74 | 枪可以使用3次连续攻击。 |
| ラケットコンボ3 | 78 | 球拍可以使用3次连续攻击。 |
| 魔法防御+5 | 84 | 魔法防御力上升5。 |

## セルキー族技能

| 名称 | 等级 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| ラケットチャージ | 3 | 球拍可以使用蓄力攻击。 |
| ラケットコンボ2 | 7 | 球拍可以使用2次连续攻击。 |
| 弓チャージ | 11 | 弓可以用使用蓄力攻击。 |
| ラケットコンボ3 | 15 | 球拍可以使用3次连续攻击 |
| 3ウェイショット | 21 | 可以一次射出3向箭。 |
| マジックパイル3 | 27 | 魔法可以进行3连锁连携攻击。 |
| チャージガード | 32 | 蓄力中按L可以进行蓄力防御。 |
| ストレートアロー | 38 | 使用弓箭可以贯通敌人。 |
| ガードカウンター | 43 | 防御中受到攻击可以反击。 |
| HPアップ+20 | 47 | 最大HP上升20上。 |
| 弓ブレイク | 50 | 蓄力闪两次光之后可以用弓使用蓄力破坏。 |
| リングホールド2 | 55 | 魔法环可以设置2个。 |
| 5ウェイショット | 58 | 可以一次射出5向箭。 |
| クリティカルUP | 66 | 会心一击发生率上升。 |

| 名称 | 等级 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| 枪コンボ3 | 72 | 枪可以使用3次连续攻击。 |
| ラケットブレイク | 82 | 蓄力闪两次光之后可以用球拍使用蓄力破坏。 |

## リルティ族技能

| 名称 | 等级 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| 枪チャージ | 5 | 枪可以使用蓄力攻击。 |
| ハンマーチャージ | 12 | 锤可以用使用蓄力攻击。 |
| 枪コンボ2 | 17 | 枪可以使用2次连续攻击 |
| チャージガード | 25 | 蓄力中按L可以进行蓄力防御。 |
| マジックパイル3 | 31 | 魔法可以进行3连锁连携攻击。 |
| ガードカウンター | 36 | 防御中受到攻击可以反击。 |
| 枪コンボ3 | 41 | 枪可以使用3次连续攻击。 |
| 物理攻击力アップ+5 | 45 | 物理攻击力上升5。 |
| 枪ブレイク | 51 | 蓄力闪两次光之后可以用枪使用蓄力破坏。 |
| ストレートアロー | 60 | 使用弓箭可以贯通敌人。 |
| ラケットコンボ2 | 65 | 球拍可以使用2次连续攻击。 |
| ラケットコンボ3 | 76 | 球拍可以使用3次连续攻击。 |
| ハンマーコンボ3 | 80 | 锤可以使用3次连续攻击。 |
| クリティカルUP | 83 | 会心一击发生率上升。 |
| ハンマーブレイク | 86 | 蓄力闪两次光之后可以用锤使用蓄力破坏。 |

## 魔法组合一览

| 名称 | 魔法组合方法 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| ファイラ | ファイア×2 | 给与敌人大范围伤害和燃烧状态。 |
| ファイガ | ファイア×3 | 给与敌人大范围伤害和燃烧状态。 |
| ファイジャ | ファイア×4 | 给与敌人大范围大伤害燃烧状态。 |
| ブリザラ | ブリザド×2 | 给与敌人大范围伤害和冻结状态。 |
| ブリザガ | ブリザド×3 | 给与敌人大范围伤害和冻结状态。 |
| ブリザジャ | ブリザド×4 | 给与敌人大范围伤害和冻结状态。 |
| サンダラ | サンダー×2 | 给与敌伤害和麻痹状态。 |
| サンダガ | サンダー×3 | 给与敌人大范围伤害和麻痹状态。 |
| サンダジャ | サンダー×4 | 给与敌人大范围大伤害和麻痹状态。 |
| ケアルラ | ケアル×2 | 回复量和回复范围大 |
| ケアルガ | ケアル×3 | 范围内我方全回复。 |
| ケアルジャ | ケアル×4 | 大范围内我方全回复。 |
| クリアラ | クリア×2 | 范围内我方异常状态2个解除。 |
| クリアガ | クリア×3 | 范围内我方异常状态3个解除。 |
| クリアジャ | クリア×4 | 大范围内我方异常状态4个解除。 |
| アレイズ | レイズ×2 | 我方战斗不能队友复活 HP全回复 |
| ホーリー | レイズ/ケアル | 对不死系怪物有特效 |
| バリア | クリア/ファイア | 对象防御力一定时间上升。 |
| バリアガ | クリア×2/ファイア×2 | 我方全员防御力一定时间上升。 |
| スロウ | クリア/ブリザド | 敌方受缓慢效果行动迟钝 |
| スロウガ | クリア×2/ブリザド×2 | 大范围敌方受缓慢效果行动迟钝 |
| ヘイスト | クリア/サンダー | 我方移动速度大幅度上升。 |
| ヘイスガ | クリア×2/サンダー×2 | 我方全员移动速度大幅度上升。 |
| クエイク | レイズ/ファイア | 范围内地震给敌方高伤害。 |


交友 江苏 米主月
露琪JJ、八房MM，我来了！！（邪恶啊……）
男，19岁，这家伙很懒什么都没有留下，QQ229014510

| 名称 | 魔法组合方法 | 效果 |
|---|---|---|
| クエイガ | レイズ×2/ファイア×2 | 大范围内地震给敌方高伤害。 |
| グラビデ | レイズ/ブリザド | 给与敌伤害以及重力状态。 |
| グラビガ | レイズ×2/ブリザド×2 | 大范围给与敌大伤害以及重力状态。 |
| バイオ | レイズ/サンダー | 给与敌伤害以及毒状态 |
| バイオガ | レイズ×2/サンダー×2 | 大范围给与敌大伤害以及重力状态 |

# 生产表入手方法［NORMAL难度］

## 主线剧本

| 生产表 | 种类 | 主要入手方法 |
|---|---|---|
| モンクの拳法着 | 防具:体 | 宝:用水路【剧情第二次进入后】(场景6) |
| 兽の兜 | 防具:头 | 宝:用水路【剧情第二次进入后】(场景7) |
| 赤魔道士の帽子 | 防具:头 | 宝:图书馆【剧情第二次进入后】(场景6)落:宝箱怪 |
| 赤魔道士の服 | 防具:体 | 宝:图书馆【剧情第二次进入后】(场景6)落:宝箱怪 |
| ザンテツ | 剑 | 宝:遗迹【剧情第二次进入后】(场景5) |
| ボムハンマー | 锤 | 宝:遗迹【剧情第二次进入后】(场景5) |
| 破魔弓 | 弓 | 宝:遗迹【剧情第二次进入后】(场景4/场景7) |
| マジカルワンド | 杖 | 宝:遗迹【剧情第二次进入后】(场景7) |
| バショウセン | 球拍 | 宝:遗迹【剧情第二次进入后】(场景4/场景7) |
| 又左枪 | 枪 | 宝:遗迹【剧情第二次进入后】(场景4) |
| 太古の剑 | 剑 | 宝:森【剧情第二次进入后】(场景6) |
| 古代のおたま | 锤 | 宝:森【剧情第二次进入后】(场景6) |
| エルフィンボウ | 弓 | 宝:森【剧情第二次进入后】(场景6) |
| 太古の书 | 杖 | 宝:森【剧情第二次进入后】(场景6) |
| エルフィンワルツ | 球拍 | 宝:森【剧情第二次进入后】(场景6) |
| 太古の枪 | 枪 | 宝:森【剧情第二次进入后】(场景6) |
| 修道帽 | 防具:头 | 宝:森【剧情第二次进入后】(场景5) |
| 修道服 | 防具:体 | 宝:森【剧情第二次进入后】(场景5) |
| レディティアラ | 防具:头 | 宝:图书馆【剧情第三次进入后】(场景3) |
| 魔人の帽子 | 防具:头 | 宝:门(场景9)落:宝箱怪 |
| パラディンヘルム | 防具:头 | 宝:门(场景4) |
| パラディンメイル | 防具:体 | 宝:门(场景4) |
| カエルスーツ | 防具:体 | 宝:门(场景2) |
| パイレーツスーツ | 防具:体 | 宝:门(场景8) |
| カリバーン | 剑 | 宝:塔(场景3) |
| 道化师のスプーン | 锤 | 宝:塔(场景3) |
| アルテミスの弓 | 弓 | 宝:塔(场景3) |
| 无问の钟 | 杖 | 宝:塔(场景3) |
| カストール | 球拍 | 宝:塔(场景3) |
| ブリューナク | 枪 | 宝:塔(场景3) |
| 一角兽の角 | 枪 | 宝:リバーベル(场景2) |

## BOSS掉落

| 生产表 | 种类 | 主要入手方法 |
|---|---|---|
| スパイダーアロー | 弓 | 落:ロールスパイダー［炎の山］ |
| オメガハンマー | 锤 | 落:机械の敌［门］ |

| 生产表 | 种类 | 主要入手方法 |
|---|---|---|
| ものまね师の假面 | 防具:头 | 落:最终BOSS第二形态［塔］ |
| しちしとう | 剑 | 落:ジャイアントクラブ［リバーベル］ |
| 祭りの团扇 | 球拍 | 落:ジャイアントクラブ［リバーベル］ |
| きぐるみヘッド | 防具:头 | 落:ジャイアントクラブ［リバーベル］ |
| きぐるみボディ | 防具:体 | 落:ジャイアントクラブ［リバーベル］ |
| 魔封じの弓 | 弓 | 落:图书馆【剧情第二次进入后】 |

## 分支任务

| 生产表 | 种类 | 主要入手方法 |
|---|---|---|
| 武士の兜 | 防具:头 | 宝:注文の多い三ツ星シェフ3 |
| 武士の铠 | 防具:体 | 宝:注文の多い三ツ星シェフ3 |
| はがねの胸当て | 防具:体 | 报酬:お宝を探せ！ 1 |
| 忍び头巾 | 防具:头 | 报酬:お宝を探せ！ 2 |
| ひぞうの剑 | 剑 | 宝:お宝を探せ！ 2 |
| ひぞうの杖 | 杖 | 宝:お宝を探せ！ 2 |
| ひぞうの枪 | 枪 | 宝:お宝を探せ！ 2 |
| ボムの假面 | 防具:头 | 报酬:武器の材料と兵士を探せ！ |
| 花の发饰り | 防具:头 | 宝:武器の材料と兵士を探せ！ |
| 巫女の服・朱 | 防具:体 | 宝:武器の材料と兵士を探せ！ |
| ラブリーほうき | 杖 | 落:モンスターバスターズ2　蜥蜴系的敌人 |
| 土偶アーマー | 防具:体 | 报酬:モンスターバスターズ3 |
| なべあたま | 防具:头 | 报酬:ファイヤー・ファイター1 |
| バンブーソード | 剑 | 报酬:ワレモノ注意！ 1 |
| メイドの发饰り | 防具:头 | 宝:ワレモノ注意！ 3 |
| メイド服 | 防具:体 | 宝:ワレモノ注意！ 3 |
| 潜水マスク | 防具:头 | 报酬:インビジブルバトラー2 |
| ラブリースプーン | 锤 | 宝:インビジブルバトラー2 |
| ヒーローマスク | 防具:头 | 报酬:うしのかえりみち1 |
| ケンドウヘルム | 防具:头 | 宝:うしのかえりみち1 |
| ケンドウアーマー | 防具:体 | 宝:うしのかえりみち1 |
| 执事服 | 防具:体 | 落:うしのかえりみち2　キマイラ系の敌 |
| 忍び装束 | 防具:体 | 报酬:インビジブルストーカー1 |
| ひぞうのハンマー | 锤 | 落:インビジブルストーカー1　ダイダロス系の敌 |
| ひぞうの弓 | 弓 | 落:インビジブルストーカー1　アーリマン系の敌 |
| ひぞうのラケット | 球拍 | 落:インビジブルストーカー1　リザードマン系の敌 |
| セーラー服 | 防具:体 | 落:インビジブルストーカー1　ダイダロス系の敌 |
| 怒りの铁锤 | 锤 | 落:インビジブルストーカー2　ダイダロス系の敌 |
| 思い出の魔道书 | 杖 | 落:インビジブルストーカー2　アダマンタイマイ系の敌 |
| 天空の枪 | 枪 | 落:インビジブルストーカー2　アーリマン系の敌 |
| 青いリボン | 防具:头 | 宝:モンスターコレクター1 |
| しましまバンダナ | 防具:头 | 宝:モンスターコレクター1 |
| エプロンドレス | 防具:体 | 宝:モンスターコレクター1 |
| 拳法着 | 防具:体 | 宝:モンスターコレクター1 |
| おやじの剑 | 剑 | 宝:モンスターコレクター2 |
| おやじのハンマー | 锤 | 宝:モンスターコレクター2 |
| おやじの弓 | 弓 | 宝:モンスターコレクター2 |
| おやじの杖 | 杖 | 宝:モンスターコレクター2 |



交友 山东 姜伦
小编们似乎越来越少了，压力越来越大了，希望小编们不要再“远走高飞”了。
男，19岁，山东省临沂市，QQ674393069

| おやじのラケット | 球拍 | 宝:モンスターコレクター2 |
| --- | --- | --- |
| おやじの枪 | 枪 | 宝:モンスターコレクター2 |

# 生产表入手方法［HARD］

## 主线剧本

| 生产表 | 种类 | 主要入手方法 |
| --- | --- | --- |
| 安全ヘルメット | 防具:头 | 宝:遗迹(场景7) |
| ケーリオン | 弓 | 宝:用水路【剧情第二次进入后】(场景6) |
| ゲムズボック | 枪 | 宝:用水路【剧情第二次进入后】(场景7) |
| 巫女の服・蓝 | 防具:体 | 宝:冰の山【剧情第二次进入后】(场景7) |
| 星の发饰り | 防具:头 | 宝:冰の山【剧情第二次进入后】(场景6) |
| 传说の剑 | 剑 | 宝:炎の山【剧情第二次进入后】(场景6) |
| ボムのかたまり | 锤 | 宝:图书馆【剧情第二次进入后】(场景6)落:宝箱怪 |
| オベリスク | 枪 | 宝:遗迹【剧情第二次进入后】(场景4/场景5/场景6) |
| シビュレの书 | 杖 | 宝:遗迹【剧情第二次进入后】(场景7) |
| 光の书 | 杖 | 宝:森【剧情第二次进入后】(场景5) |
| 猫の杖 | 杖 | 宝:门(场景 ~ )落:宝箱怪 |
| エクスカリバー | 剑 | 宝:门(场景9)落:宝箱怪 |
| ブルハンマー | 锤 | 宝:门(场景9)落:宝箱怪 |
| 贤者の杖 | 杖 | 宝:塔(场景3) |
| ローゼンダーム | 球拍 | 宝:塔(场景3) |
| グングニコム | 锤 | 宝:塔(场景13) |




## BOSS掉落

| 生产表 | 种类 | 主要入手方法 |
| --- | --- | --- |
| アルテマウエポン | 剑 | 落:ラーケイクス第二形态［塔］ |
| ジュエルバット | 锤 | 落:ラーケイクス第二形态［塔］ |
| グランドスラム | 球拍 | 落:ラーケイクス第二形态［塔］ |
| 龙の髭 | 枪 | 落:ジャイアントクラブ［リバーベル］ |

## 分支任务

| 生产表 | 种类 | 主要入手方法 |
| --- | --- | --- |
| パブロフマスク | 防具:头 | 宝:注文の多い三ツ星シエフ4 |
| 伪パブロフマスク | 防具:头 | 宝:注文の多い三ツ星シエフ4 |
| イシュタルヘッド | 防具:头 | 报酬:お宝を探せ！ 2 |
| パブロフの衣装 | 防具:体 | 宝:モンスターバスターズ3 |
| 伪パブロフの衣装 | 防具:体 | 宝:モンスターバスターズ3 |
| おとぎの服 | 防具:体 | 报酬:见破れ！ ニセモノ兵团2 |
| おとぎの帽子 | 防具:头 | 报酬:ワレモノ注意！ 2 |
| 魔兽の兜 | 防具:头 | 报酬:うしのかえりみち1 |
| ペンギンフード | 防具:头 | 宝:うしのかえりみち3 |
| ブシドーソード | 剑 | 报酬:インビジブルストーカー1 |
| ロイヤルアーマー | 防具:体 | 报酬:インビジブルストーカー2 |
| 大臣メガネ | 防具:头 | 宝:モンスターコレクター4 |
| 大臣の服 | 防具:体 | 宝:モンスターコレクター4 |

公主联盟GBA可不可以让黑蔷薇、白蔷薇同时加入？
男，15岁，广东省信宜市新里三区，QQ335992241






TALES OF THE WORLD RADIANT MYTHOLOGY 2

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2

文/KPFaith

# 世界传说 光明神话2

PSP RPG ●NBGI●2009.01.29 ●1人/5040日元●记忆容量544K

## 职业系统介绍

游戏开始之初，玩家可以自行设定包括五官在内的角色外貌，随后需要确定角色的职业。初期可选择的职业共有7种，分别为战士、剑士、格斗家、狩人、盗贼、魔术师、僧侣。战士能够使用多样的近身战武器，剑士能够使用各种华丽的剑技，以上2种职业的防御力是职业中之最适合初级玩家使用；格斗家速度迅捷，擅长连续攻击，狩人擅长远距离攻击，盗贼能够在迅速攻击敌人的同时偷窃对方，以上3种职业适合中级玩家；魔术师擅长攻击型魔法，僧侣擅长恢复治愈等支援型魔法，这2种职业适合中高级玩家使用。职业之间可随意转职，没有任何限制，非常方便。

除了以上7种初级职业外，还存在着7种上级职业，只有满足一定的初级职业条件，才能够在船上机关室和船长对话转职。每种职业都有其优势和弱势，玩家可以根据情况进行选择。

## 上级职业及转职条件

**魔法剑士：**需要剑士、战士、魔术师都达到LV30，擅长魔法和剑术集合了2魔法近战2种职业的优点。

**忍者：**需要初级职业剑士、猎人、格斗家都到LV30才可以转职，集合了职业的敏捷和攻击性。

**ビショップ：**需要初级职业魔术师、僧侣都达到LV30，即擅长高等攻击魔法，又擅长回复支援系魔法。

**双剑士：**剑士等级达到LV15即可，能够装备2把单手剑，攻击力攻击速度方面大幅度提升，剑的技能更是发挥到极致。

**大剑士：**战士等级达到LV15即可，具有所有职业最强大的物理攻击力，相对的防御力比较弱，攻击速度相对比较慢。




**モンク：**武僧作为格斗家和僧侣都达到15级的结合体，能够使用华丽的连续攻击让敌人无暇反击的同时，具有一定的支援回复能力。

**海贼：**盗贼、狩人等级都达到LV15，集合了众多盗贼和猎人的特性，属于速度型职业。

**圣骑士：**由战士、僧侣、大剑士3种职业达到LV30后转职而成，高防高攻，且具备了僧侣的支援回复技能。

## 任务系统介绍

游戏的整体流程是采用任务方式来推进的。任务系统分为主线重要任务、分支任务和与角色相关的分支任务。

主线重要任务，起着推进游戏剧情进展的



交友 浙江 金读者 天气多变，大家要及时增添衣服。
男，18岁，浙江和很懒什么都没留下，QQ838027718

作用。只有完成重要任务，游戏的剧情才能够向下推进。另外，主线任务的开启是跟主角的名声直接相关的，名声达到一定程度，才会触发剧情出现重要任务。

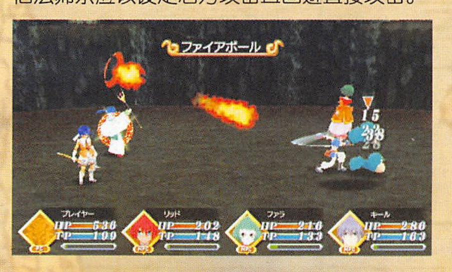



分支任务可以在船长那里随时领取，分为怪物退治、狩猎、调查、素材收集、生产、修行几大类。完成分支任务可以获得名声、GP和金钱。名声主要是用来推进主线开启重要任务的，GP可以用来在道具屋换取素材、精灵欠片、战术思想设定以及转职等作用。金钱是用来购买装备、防具、道具的。综上所述，分支任务是保证剧情推展的主要手段之一。

角色相关任务，随着剧情推展，主角所在船舱内部分同伴角色，头上会出现感叹号，此时和他对话就可接受他委托的任务，能够获得名声、GP和金钱。

## 战斗系统介绍

游戏的战斗完全承袭系列风格，玩家可操作主角，也可通过战斗中按三角键，再按start切换操作其他角色。技能发动使用的X键，根据战斗前系统菜单中，术技的设定，配合上、下、左右方向按键，共可发动4种术技。另外，其他非玩家操作的角色，可以在战斗前系统菜单内，作战队列里面设定NPC同伴的作战方案，可设定战斗回避、防御、支援等各种行动方法，使得NPC更好的根据自身能力参与战斗，发挥组队力量。通常来说，战士、剑士等近战职业设定全力攻击，狩人盗贼系设定支援攻击，而僧侣法师系应该设定后方攻击且回避直接攻击。




术技分为通常的6种属性，火、水、风、地、光和暗。怪物本身都具有一定的弱点属性和擅长属性，所以根据情况提前做好相应的属性防御和属性攻击准备，会使得战斗相对轻松很多。

## 锻炼合成

系统菜单中的生产，主要用来进行料理合成、武器精炼、合成装饰品、道具合成。所有这些生产进行前提条件是获得相应的菜单说明书，说明书的获得方式可能是宝箱开启、怪物掉落，但是更多的是通过GP到商店里面去换取。有了合成说明书，接下来需要收集素材，在各个迷宫地图上，有着黄色的提示点，这个代表了资源点，采集资源点可获得各种合成所需素材。另外，也可前往道具店使用GP点数换取，不过由于GP紧张，所以这样做就很不划算了。



一切前提条件完备，并不能保证合成完全成功，成功率直接和主角的生产能力等级相关，其中料理、锻冶、服饰、道具4种熟练度直接影响了合成的成功率，

主角达到需要的能力等级，才能确保合成完全成功。

这里顺便提一句，其中个人认为最重要的是武器方面的锻冶，武器锻冶需要各种品质的矿石，越高级的矿石锻冶出的附加效果越是惊人。

## 宝箱钥匙精灵欠片

游戏迷宫地图中，存在着很多宝箱，宝箱分为3中，普通的红色宝箱，需要钥匙开启的蓝色宝箱和需要精灵欠片才能打开的绿色宝箱。其中，蓝色宝箱能够开出包括蓝色装备在内的高级装备、稀有素材，绿色宝箱能够获得新的战斗背景歌曲。开启宝箱的钥匙分为铜钥匙和银钥匙2种，银钥匙开启宝箱获得的道具通常素质比较高，铜钥匙可直接在商店购买获得，银钥匙无法直接够的，只能通过开启宝箱一定概率获得。精灵欠片可以在道具店交换GP获得，当然也有一定的概率从蓝色宝箱获得。

# 和系列中的明星一起展开冒险吧！

开场剧情，主人公从空而落，掉入一艘船上，也许是因为撞击造成了主角失去记忆，甚至不记得自己叫什么，船长众人盘问无果后，决定暂时收留这个天空来客。剧情后，カノンノ加入，到处走走熟悉环境，同时和所有的NPC伙伴船员对话，请分别前往大堂、操作室、食堂、来宾室和所有的人物对话，途中会被教习任务、购买武器道具、操作游船等。全部对话完成后，返回机关室和船长チャット对话，接受第一个任务モンスター退治のやり方。

## モンスター退治のやり方

任务需要消灭アメールの洞窟中的怪物，前往任务地点前，请先到武器道具房间购买必要的武器装备和道具，赤膊上阵可是会非常辛苦的哦。整备完成，按start进入地图界面，选择进入アメールの洞窟，连连级向前走消灭蓝色的陆行怪物タオタ后，任务完成。按照提示直接返回船上，到机关室和船长对话，领取报酬。随后继续任务采取のやり方。

## 采取のやり方

任务需要采取小麦，采取小麦需要特殊道具铜の草刈镰，主角会自动获得3个，前往目的地粘菌の巢，进入后教学告诉我们，地图中红色或者黄色玉状的物体就是可以采集的资源素材，根据屏幕左上角的小地图提示的黄色标记可以轻松找到采集点，按圆圈后根据提示选择采集用的道具铜の草刈镰后获得小麦，获得2个小麦任务完成。返回船上和船长对话，获得报酬。

## 生产のやり方

随后依然是领取任务 生产のやり方，本次任务需要使用刚才获得的家庭料理基础来合成






小麦粉，前往粘菌の巢，采集获得小麦，然后按三角键进入系统界面，选择“生产”，然后“料理”，“家庭料理基础”，最后选择小麦粉，即可合成。合成出2个小麦粉任务完成。完成任务后，需要前往武器道具屋触发剧情，Grade Shop开启。接着前往食堂，和パニール对话，得到「矿石炼成基础レシピ」「原石研磨基础レシピ」「道具作成基の书」。然后返回机关室和チャット对话，开启「ガイドブック」，カノンノ离开组队，可以编制组队和进行转职了。然后返回机关室和チャット对话，完成全部的教学任务。

从左上角门出去发生剧情，大家都在讨论住角的失忆症。接着来到甲板，和カノンノ对话，了解关于这个世界的事情，随后返回机关室，这里要连续进入2次，随后发生炮击事件，随后返回机关室，接受主线任务グランマニエの要人の救助。

## グランマニエの要人の救出

本任务的目标地点在アメール洞窟，前往アメール洞窟一路前进，会遇到ジェイド，原来他在寻找失散的伙伴，剧情后右转来到2层东侧通路，随后走到东面右下口进入发生剧情，到ルーク和ガイ，存档后走过去强制进入BOSS战。ガイ的连续攻击比较强大，如果组队中有带僧侣职业的角色，相对会轻松很多，危急时刻还是要使用HP回复药，胜利后，ジェイド和ティア赶到，误会澄清后众人返回船上，随后深渊传说中的4位角色加入。剧情后前往机关室，原来ジェイド是护送ルーク作为亲善大使前往各国的，没想到遭到了神秘组织的攻击。

接下来无法继续主线任务了，需要完成支线来积累声望，达到一定的声望会自动开启主线，前往机关室和船长对话接任务。


交友 广东 黎洪斌 目前在补完《雷顿》三部曲，感叹一下：L5真是让人敬佩的厂商。
男，23岁，广东省佛山市南海区桂澜路东怡花园，QQ532630161

完成2个分支任务后，发生剧情，ジェイド对于他们这艘来历不明的船颇有微词，交涉后起了名称アドリビトム，古神官语中的意思“自由”。

剧情中获得「アドリビトム」的称号。

随后前往ホール发生剧情。接着完成分支任务，完成后前往ホール，发生剧情アニス登场，众人一阵寒暄后アニス也加入了（此时共完成3个任务，声望共增加了30）。剧情后前往地下1层的ゲストルーム3和アニス对话，アニス对于主人公的身世之谜非常感兴趣，还幻想主角是某贵族出身……随后在进行1个分支任务，声望增加15后领取报酬后，再次来到机关室，发生剧情ガイ、ティア2人暂时离开组队。



随后进行分支任务[4人で修行！ウルフ讨伐]和[火田の敌退治]，获得声望41。随后前往ホール，ガイ、ティア2人返回，仙乐传说ロイド、コレット、ゼロス、リフィル4人出现，剧情后4人加入这个传说大家庭……随后和ロイド、コレット分别对话，彼此寒暄完毕后，出门后和剩下的2位也彼此聊天认识了下。随后前往ホール，剧情后与中间的リフィル对话，来到甲板发生剧情，カノンノ非常关心主角是否适应船上的生活，剧情完成后前往机关室，发生了ルカ、イリア、アニス3人的对话剧情。

完成1个支线任务[广场夺还任务 ウルフ退治]后，前往ホール发生剧情，剧情后离开ホール然后再返回再次发生剧情。

完成1个分支任务[无谋な冒险家 プチプリ退治]（声望13），随后前往ホール发生剧情，ジーニアス、プレセア、クラトス3人加入。随后在B1F走廊和クラトス对话，随后进入B1F的ゲストルーム2，和屋里的全部同伴对话，剧情后继续分支任务[ブラボーな品ウルフの牙收集]，前往サンゴの森1层，消灭ウルフ，收集3个掉落ウルフの牙。

完成后返回船上机关室领取报酬，接着到甲板发生剧情，随后前往机关室接受主线任务「ラルヴァの公开デモを检视せよ」

## ラルヴァの公开デモを检视せよ

直接到地图界面前往ペリー矿山，第一层一直向北走，进入最上面的入口到达2层，然后左行进入西边的入口来到2层吹き通し，剧情后返回船上。众人来到科学部屋，交谈中得知国家正在秘密进行军事研发。

领取任务报酬后，继续分支任务，随后前往ホール发生剧情，然后继续分支任务，返回船上后前往ホール发生剧情皇家海军所属专家セネル登场，对方要求见船长，前往机关室，剧情后セネル、クロエ加入。

分支任务完成后前往ホール，各个国家都在滥用玛娜的力量，继续分支任务后，前往ホール剧情，随后返回机关室，幻想传说几位主角纷纷亮相，他们希望船长协助他们救助村民，扶危救贫当然不能拒绝，就这样幻想5人全部加入。

继续1个分支任务后，领取任务报酬离开机关室在进来，发生剧情，すず脱离。随后前往ホール发生剧情。再次进行数个分支任务，前往ホール发生剧情。

离开再次进入机关室，すず侦查成功返回。众人决定前往アメール洞窟西侧的发明ラルヴァ的研究所，调查详细的情况。

攻略研究

## ラルヴァの生成方法を探れ

进入アメール洞窟向左上走到3层，然后继续西行，进入左边的入口后发生剧情，存档靠近敌人，剧情中对方是来抢夺研究所资料的，同时召唤出了4只怪兽，本战斗有些难度，注意要保护好辅助支援的法师神官角色。胜利后，主角一行人取得了返回船上，研究这些资料需要一定的时间。



接下来继续支线任务吧，数个分支任务完成后，返回船后发生剧情，深渊传说アッシュ出现，原来他是从军方的实验中脱逃出来的。

随后前往交任务，然后来到甲板，发生剧情，随后继续分支任务，返回船上

给翔武君画了一个形象，楞是不敢寄。
男，19岁，江苏省新沂市华源茧丝绸公司，QQ120891927 江苏 陶延龙 交友

发生剧情，スパーダ加入。

继续分支任务，返回船发生剧情，薄暮传说男女主角出场并且加入组队，前往机关室，リフィル要进行实验，需要人帮助保护实验现场。

## ラルヴァの生成实验の现场助手

接受任务后前往ペリー矿山2层的石切场。1层北行从最上面的入口进入，2层右转进入右上的入口，发现有巨型怪物守在那里，存档后接近他切入BOSS战。BOSS弱点火，攻击力非常强，跳跃扑击连续2下伤害可达800左右，同时还能够适用范围喷冰和远程攻击法术。基本策略，搭配能够使用火属性魔法的法师，前面1名剑士顶，同时リフィル负责恢复，




如果吃力的话，可在搭配一名僧侣职业的队友。消灭BOSS后，发生剧情，正在实验间忽然听到有人说话，原来对方就是创造ラルヴァ的ジャニス博士，由于世界范围的使用，玛娜的力量供给严重衰减，而ジャニス就是在研究玛娜能量的替代品，也是因为此他们需要破坏世界树进行研究。虽然リフィル坚决反对他们破坏世界树，但是面对对方关于如何解决玛娜资源短缺的质问却无法回答。返回船上后，リフィル为了更进一步的进行试验，带领ロイド等人离队。

继续分支任务，在船上甲板处发生剧情，进入ホール发生剧情，ミント等人都在为玛娜资源缺乏而担忧。作分支任务过程中，可前往食堂发生剧情，这里会讲道カノンノ的身世。做几次分支任务后，反复进入机关室，发生剧情，船长接到了来自国外的委托，需要船员们帮助寻找ハロルド。主线任务ハロルドを探し出せ开启。

## ハロルドを探し出せ

前往レーズン火山找到ハロルド后即可。出发前宿命传说2主角们カイル、ナナリー强制加入队伍，2个人职业分别为狩人和魔法剑士，如果主角为完全攻击型职业，请搭配一名僧侣吧。ハロルド位于2层右上道路的最尽头，找到他后返回船舱发生剧情。随后离开船在进入船，发生剧情，リフィル众人归来，ラルヴァ生出实验成功。随后实验室内展示了实验成果。接着前往机关室，接下来继续分支任务积累声望，途中领取报酬后前往ホール，リフィル对于ラルヴァ的研究在ハロルド帮助下进展顺利，终于解析出了ラルヴァ，原来ラルヴァ的本质是自然界被称为负感情的事务，也就是悲伤、痛恨、苦恼等人类的负面心情结合物体化，使用这种东西会对人的物理和精神方面造成严重的侵蚀。随后前往机关室，剧情中リフィル建议马上和ラルヴァ的发明者取得联系，告知真实的情况。

剧情后，开启新的主线任务世界树の根を守れ。

## 世界树の根を守れ

众人赶往粘菌の巣阻止切割世界树的根。进入粘菌の巣，一层在第一个岔路右转进入一层封闭的道路，发生剧情，博士和他的助手炸开了入口，逃了进去。继续前进，来到3层，右转进入奥里，再次遇到博士2人。

剧情后，再次逃脱。一直继续前进向北走，最终来到3层树根处，剧情中主角告诉了博士ラルヴァ的真正本质，但是为时已晚，爆炸无法解除了，一阵天摇地动后，树中诞生了神秘生物，话不多说直接开战，本BOSS相当强，魔法不能中断，且攻击力高，血量有28600之多，弱点为光，需要安排1个同伴全权负责恢复血，必须配备的同伴プレセア、ゼロス是个不错的选择。战斗中，要多使用回复道具，物理攻击对于BOSS的伤害很小，主要靠魔法，所以唯一剩下的1个空闲位置可以安排1名魔术师。胜利后BOSS消失，众人返回船上，报告了守护失败的消息，随后在科学室ハロルド决定前往世界树去调查。

接着继续分支任务，随后前往ホール，ハロルド归来，经过调查，世界树竟然喷出了“负”物质，也是因此才会造成当时的机器故障。



由于爆炸根部损害严重，短时间内无法恢复。随后再次来到ホール，ジャニス告诉大家，由于破坏了世界树的根，大自然的生物已经开始异变，众人正在科学室讨论关于目前的恶劣影响，アッシュ突然闯进来，对着ジャニス博士刀剑相向，还好主角阻止了他。博士对于自己的发明的物质对于世界造成的影响深感内疚，准备继续研究找出更好地解决办法。

继续分支任务，返回船上发生剧情，アッシュ正式加入。前往机关室，发生剧情。随后前往甲板，剧情后宿命传说2人组スタン、ルーティ主动找主角搭讪，随后传说第一人气角色里昂等人加入。对话完毕后，反身出门发生剧情，宿命传说2的主角知道房间里是自己的父母非常激动，ハロルド告诫他不要轻易表明和他们的关系，因为现在任何举动都有可能改变未来，很可能会造成カイル本人消失……

完成1次分支任务后，反复进入机关室，重生传说アニー出现，アニー希望船长能够帮助她找出セルシウス，为了获得更多的信息，众人前往ガレット村寻找精灵。

## ガレット村の精灵を求めて

地图增加新地点ガレット村，本地点的怪物都是冰属性的，所以使用火系魔法比较好。走到1层西面版面，遇到同伴ユージーン，由于受到负元素的影响，周围的魔物变得凶猛异常，村民都避难了。剧情后，ユージーン2人返回船上，主角一行人继续前进，寻找セルシウス。最终在瀑布处发现了被侵蚀的セルシウス，一场战斗不可避免。

本BOSS，武斗家动作迅速，攻击频率高，同时擅长3种冰魔法，最强得更能直接造成伤害1000点。建议配备防冰属性装备，同时前面放置2名近战和她纠缠，通过攻击让她不能顺利施法，后方僧侣不停补充HP，该BOSS弱点火。胜利后众人返回船，セルシウス冰精灵等人加入。セルシウス告诉大家，由于精灵力量减弱，ゲーテ在世界树种产生，并且降临人间界。

完成几次分支任务后，到地图界面在进入船甲板，从谈话中了解了关于ゲーテ的事情。接着会开启主线任务，帮助一对父母寻找他们的孩子。

## 失踪した民间人を搜索せよ

目标地点狱门洞，这次任务必须加入组队有コレット和カノンノ，カノンノ能够习得回复系魔法，所以建议再带一名攻击型职业的队友。

进入狱门洞，一路前进来到1层三途川，存档后前进发生剧情，小孩子受到侵蚀魔兽化，进入BOSS战。本BOSS主要擅长物理攻击，会使用冲撞，同时会放远程的炸裂魔法。如果主角是近战系，相对比较简单，冲上去顶，后面僧侣加血。如果使用的法师，那么建议使用同伴来顶，魔法攻击会造成比较多的伤害。战斗胜利后发生剧情，又是子女想走自己的路，不喜欢父母定好未来的问题纠缠，不过最终还是同意回去，就这样回到船上，又一个主线完成了。



完成几次分支任务后，反复进入机关室，发生剧情，在科学室リフィル正在研究古代的石板，令人吃惊的是，カノンノ竟然可以解读出连リフィル也不认识的古代文字，到底カノンノ是何方神圣呢？继续分支任务，完成2次后前往ホール宿命传说リリス登场加入。接下来做几次分支任务，然后反复出入船，剧情发生，在世界树内部，ゲーテ因为找不到自己存在的价值而苦恼，既然生存于世，为什么没人接受自己。

对于自己的命运愤愤不平，决定开始向人类报复。同时，在船上，船体改造完成了，剧情后操作主角左上出门到ホール，然后向上走到甲板，カノンノ似乎预感要有什么事情发生，随着她下意识的呼喊，一座遗迹从海底升出水面。接下来返回机关室，出现主线任务—探索神秘的遗迹。

## ニアタモナドに潜入せよ

强制配置队友カノンノ、リフィル，进入遗迹后，通过传送点来到第3个版面，传来神秘的声音，同时真相大白，カノンノ就是他们等待的后裔。不断前进来到3层王座处，众人了解了

攻略研究

祝各位PG的读者在09年能够牛气冲天，身体强壮如牦牛，生意如牛市长红！
男，17，辽宁省沈阳市和平区南昌街4号，QQ547120662
辽宁 李驰 交友

カノンノ的身世，同时リフィル获得了修复世界树伤口的方法。返回船上，对话后本任务结束。

分支任务完成后，来到船上甲板，因为知道了一直以来呼唤她的人不是自己的父母，カノンノ感到很沮丧。随后在科学室，フィリア告诉主角关于如何治愈受伤的世界树的方法，需要收集很多珍贵的素材，第一样素材在チュロス海底遗迹，猜测可能是海底生物月光虫の光，主线任务「海底遗迹の月光」开启。

## 海底遗迹の月光

进入海底遗迹，这里需要给强制入队的2个人连连级，边站边走来到海底遗迹月光ルート的6层。剧情后切入BOSS战，BOSSアンキュラブルプ和2个跟班ブルプ的组合，BOSS擅长水属性技能，火属性弱点，强力推荐装备抵抗水属性的装备，否则会相当的吃力。胜利后，取得了需要的月光，返回船舱机关室，剧情后继续分支任务积累名声。

名声积累到一定程度，数次往返船后，剧情推进开启新的主线任务「ルチルブライトの设置」。

## ルチルブライトの设置

接受任务来到地图界面，前往マンダージ地下都市迹，1层一直向北走进入到2层，2层随便走东面或者西面侧面入口，3层，沿着道路向北，接着从侧面入口进入来到2层北区，继续向上进入2层世界树的间，安置ルチルブライト后，自动返回船。




做分支任务积累一定的名声后，前往ホール发生剧情后。开启新的主线任务「トライライトモスを采取せよ」。

## トライライト モスを采取せよ

目标地点サンゴの森，前往3层的トワイライトモス群生地，获得トワイライトモス，忽然周围出现了幻象，幻象中的人都在痛苦中死去。

返回船舱继续分支任务，随后前往甲板与セ




ルシウス、パニール、フィリア对话，随后前往机关室与カノンノ对话，接着继续主线任务。主线任务 エコーフラワーの种を采取せよ开启。

## エコーフラワーの种を采取せよ

前往目标地点モスコビー砂漠，沿着通路走到3层，发现花，剧情后获得エコフラワーの种，自动返回船上，本任务结束。

继续分支任务后，前往ホール发生剧情，カノンノ所属一族的通常寿命都很短，但是如果处在恋爱阶段会延缓他们的衰老。

カノンノ由于喜欢写恋爱小说所以衰老缓慢，剧情最后カノンノ决定开始寻找恋爱……取得种子后，完成少许分支任务，进入机关室发生剧情，开启新的主线重要任务「シードベットの设置」。

## シード ベットの设置

前往目标メスカル山脉，播种前面获得的种子。随行リオン魔法剑士、音律师ティア，最后一位成员可根据主角职业选择互补职业。

来到メスカル山脉，1层走左上入口前进，2层途中由于风太大ティア打算躲避下在前进，リオン性急1个人要走，众人没办法只好继续前进。

走右上的入口来到3层，途中遇到1位神秘蓝衣男子，存档后进入BOSS战。本BOSS会使用雷属性的攻击，血量不算太多，注意恢复HP。

胜利后神秘男子竟然消失了，随后继续前进来到5层，沿着道路前进走右上入口来到3层苗岩。走到底发生剧情，一切顺利完成，众人正要返回，忽然主角昏倒在地上。醒过来，发现已经身在船上，原来是リオン将他背了回来，看来性格孤傲的リオン心肠还是很热的。随后前往机关室，リオン几人讨论关于途中遇到的蓝色神秘人的事情，原来它是负影响产生的实体化战士。

随后继续分支任务积累名声，随后前往ホール发生剧情，接下来需要给世界树注入火山的


交友 内蒙 张敏智 喜欢玩游戏的朋友请加我QQ。
男，23岁，内蒙古包头市青山区，QQ32094932

活力，不过这个过程需要ジャニス博士的帮助，开启主线重要任务「ジャニスに协力を要请せよ」。

## ジャニスに协力を要请せよ

任务目的就是前往ペリー矿山3层寻找ジャニス博士。来到3层研究室，发现博士不在，忽然听到远处有人叫喊，沿着道路走到底，博士正在受到士兵的追杀，剧情后切入BOSS战，本BOSS防御高，攻击力强，绝对需要打起100%得精力才能对付它，2个队员负责辅助补血，1个前方顶住近身战，最后1个使用BOSS的弱点属性水魔法远程攻击。注意BOSS的冲撞，不要被这个既能打破阵脚。胜利后，ジャニス博士果然有收集火山エネルギー的方法，返回船上剧情后，接下来的目的地火山。直接前往机关室，接受主线重要任务「火山エネルギーの采取」。

## 火山エネルギーの采取

出发前请做好防御火属性魔法的准备。地图界面进入火山，1层走左上入口到2层，2层左转前进，然后走中间的路线向上过桥进入3层。

3层依然是左上有通向4层的入口，4层沿着道路一直前进，岔道处左转。最后来到5层山顶，一路前进到底，遇到了前面出现过的ゲーテ，剧情后切入BOSS战。本BOSS属于物理攻击型，弱点水属性，会使用范围的地震攻击，杀伤力范围很广。一定要安排负责回复的同伴在后方回避为先，保证远离BOSS。胜利后，剧情中取得了火山的エネルギー，随后主角再一次莫名的体力不支倒下。随后返回船上向船长汇报情况，随后继续1次分支任务后，前往ホール发生剧情，破损的世界树即将被修复。在积累一定的名声后，在ホール发生剧情，随后前往科学室，剧情中得知接下来需要消除世界树流出的负物质。前往机关室，开启主线任务「ニアタモナドの修复」。

## ニアタモナドの修复

来到ニアタモナド，放出3只老鼠，分别走向3个不同的方向，这里需要逐个跟着每只老鼠前进，岔路的地方都会有老鼠引路，一只只来。左、右、上3个方向都要走到底，注意本迷宫比较容易迷路，一定要看好老鼠的走向，就这样一直来到目标地点，剧情中开始启动设备，3台设备都启动后，ニアタ的声音出现。




然后返回前面2层的王座处，路线是重新进入遗迹，然后分叉路走正上方的，然后不断前进，有岔路就朝正上方走。来到王座处，主角告诉了ニアタ事情的原委，人类如果需要介入精灵界，需要利用科学的力量，最后ニアタ变成了一个会移动的小设备和主角们一起回到船上。ニアタ告诉リフィル，如果想要干涉精灵界，就必须有アンテナ，将它放置在最接近精灵界的场所，产生和精灵界相吻合的物质震动频率就可以达到目的，当前首要的任务是去收集制作アンテナ的材料。

接下来名声不够的话，还需要继续一些分支任务才行，中间请不断在甲板、ホール、机关室来回移动触发剧情。随后在机关室发生剧情，开启主线重要任务「クロエの搜索」

## クロエの搜索

クロエ消失了，需要前往サンゴの森4层寻找她。前面3层路线和前面相同，第三层走左上可以到达4层。

4层走到底发现跪倒在地上的クロエ，她的负感情实体化，出现在自己的眼前。主角一行人赶到，BOSS战随即打响。

BOSS攻击速度相当快，连续攻击的杀伤力非常强大，HP总量高达50000，直接和她近战硬拼是完全行不通的，基本上还没连起攻击就被强制打断。所以建议采用近战可装备



广交全国各地的口袋迷，请加Q群54297849
男，18岁，广东省湛江市霞山区民享东一路，QQ215255232
广东 吴伟杰 交友



盾的高防职业，完全冲上去顶住BOSS的攻击。后方使用魔法主攻，BOSS弱点光属性。胜利后，クロエ解开了心结，众人返回船舱。

接下来进行2个分支任务后，前往ホール遇到ハロルド，得知アンテナ已经制作完成。前往机关室接受主线重要任务「モスコビ—沙漠へのAアンテナ设置」

## モスコビ—沙漠へのAアンテナ设置

需要前往モスコビ—沙漠2层的太阳の门安置アンテナ。来到モスコビ—沙漠，通过1层最奥的通路版面的右上入口来到2层，2层中间通路的版面走左上入口来到太阳的门。走到底正要安置アンテナ，突然出现4只死灵般的怪物。这场BOSS战相当的辛苦，如果前面没有花时间提升同伴的等级，想取得胜利相当困难。因为有4只怪物，所以采用单顶的方法基本行不通，集中兵力逐个消灭，可采用光属性的范围魔法对他们造成大伤害。同时后方的支援同伴要及时跑动，防止怪物直接攻击后方。胜利后，安置アンテナ任务结束。

完成2次分支任务，来到甲板上触发剧情，カノンノ昏了过去，随后カノンノ暂时脱离组队。前往机关室接受重要任务「ファラの搜索」。

## ファラの搜索

任务目标，前往レーズン火山5层，寻找ファラ。

レーズン火山 1层左转前进，走左上入口来到2层。2层一直前进走左上过桥到3层。3层一直前进即可，4层依然朝着左上道路前进，最终来到5层山顶，在道路的终点见到了ファラ。剧情后ファラ的负感情实体化出现，切入BOSS战。本BOSS将武斗家职业发挥到了极限，普通的攻击根本无法连续，近战基本上是BOSS的个人表现秀，对付这类速度型职业，建议还是采用防高职业顶，后方法术主攻的战术。

BOSS血量52000，擅长技能双撞掌底破、狮子战吼、三散华、飞燕连脚、连牙弹、散华猛袭脚等，弱点光属性。胜利后，ファラ的负感情消失，ファラ跟随主角一行人返回船上。随后パニール会让主角去医疗室看望カノンノ，カノンノ得身体依然没有康复，接着与ニアタ对话，剧情后前往机关室。直接开启主线重要任务「狱门洞へのAアンテナの设置」

## 狱门洞へのAアンテナの设置

前往狱门洞2层黄泉的门安置アンテナ。1层沿着道路前进到达2层，2层左行在岔路口向上走进入，来到黄泉的门。剧情后切入BOSS战，和前面沙漠遇到的基本相同，弱点光属性，使用光范围魔法效果会很好。胜利后安置完成，ニアタ却在黄泉门看到了カノンノ。返回船上剧情后，前往医疗室看望カノンノ。随后来到机关室，重要任务「アニスの搜索」已经开启了。

## アニスの搜索

ジェイド决定和主角一起去メスカル山脉寻找アニス，目标メスカル山脉，1-3层跟前面路线相同，3层走左上入口到达4层，随后继续前进来到6层山顶。アニス的负感情实体化出现，理所当然的进入BOSS战。



アニス职业人偶师，本来应该是不算强的职业，可是成为BOSS后连续攻击强力无比，血量在48000左右，基本打法还是用防御型顶，但是注意时刻留意血量，回复不及就用补品。胜利后，アニス也重新回到了队伍里。随后，主角来到医疗室看望カノンノ，カノンノ的身体日渐衰弱，尽管如此她本人还是比较坚强的。

完成1个分支任务后，在ホール遇到了ハロルド，终于要安置最后的アンテナ了，前往机关室接受主线重要任务「ガレット森林区へのAアンテナの设置」。


交友 江苏 孟安亮 恭喜发财，掌机拿来。
男，17岁，江苏南京栖霞区栖霞中学，QQ925394259

## ガレット森林区へのAアンテナの设置

目标ガレット森林区2层的秽れ流しの场。中间没什么需要注意的，途中会遇到ゲーデ，但是不会战斗，走到目标地点发生剧情，全部的アンテナ安置完毕，回到船上等待主角的是盛大的欢迎仪式。随后，全员集合在甲板上，剧情后负的巢出现。接着完成1次分支任务后，进入地图界面在返回船，发生剧情，船体改造完成。随后前往机关室，和カノンノ告别后，接受最后的重要任务「ネガティブネストを讨て」。



## ネガティブネストを讨て

进入ネガティブネスト，1层沿着道路前进一直向上走，来到2层中央エリア，正上方的门有封印存在，所以无法前进，必须消灭周围4个方位的BOSS才可以解封。

东北方(暴食の间)：デカラピアス

HP100000 弱点：火属性、光属性，擅长地属性和暗属性魔法技能，没什么特别方法，完全靠实力…… 多用弱点魔法攻击即可。

东南方(傲慢の间)：エンシェントライガ

擅长使用地、风、光3种属性进行攻击，弱点属性暗，HP100000，由于使用的魔法属性比较杂，所以防御方面似乎很难有具体的对策，如果吃力就配备2名擅长恢复的同伴吧。

西北方(色欲の间)：ティランピオン

HP100000的大蝎子，无弱点属性无擅长属性，物理攻击型，会使用尾巴进行范围的连续攻击，可瞬间灭掉HP2000+的我方角色，同时还一定概率附带中毒。高防角色再次发挥抗怪的作用，魔法伤害力没有额外加成，总之耗吧。

西南方(愤怒の间)：ユニセロス

4只守封印中最强的一只，擅长使用风属性、光属性魔法，范围雷剑和风属性魔法杀伤力相当可怕，建议还是装备防风属性的防具吧。

光柱连续攻击和飞空吐弹采用贴身可以保证基本不被攻击到，另外物理属性的连续冲顶，是对我方低防同伴的最大威胁。注意多恢复还是能够取胜的。

全部胜利后，继续北上来到3层，没走几步就见到了肯定会见到的ゲーテ。剧情后进入连续2战的最终BOSS战。

第一形态，HP104000，和上次交手的实力差不了很多，移动速度方面更是快速且增加了瞬移，我方阵型后方的神官会经常被其偷袭。

连续的攻击附带了火属性。其他方面没有太多变化。弱点为光属性，企盼魔法剑士的光属性秘奥义吧。

本战胜利后直接进入BOSS第二形态的战斗，HP123000，擅长各种属性的魔法，等级70级左右的魔法剑士能够被其任何一种魔法秒杀。

弱点仍然为光属性，同时由于BOSS基本飞行在空中，近战系攻击相对比较困难，所以主攻建议采用光系魔法，主角魔法剑士最后习得的光系魔法，其他同伴方面，エステル、ティアグランツ，都有上级光魔法，当然如果全战力的武器都能精炼附带光属性那是最好的，

BOSS攻击以魔法为主，所以魔防更需要关注，单纯的战士型上去只会瞬间送命。基本来说，还是需要高等级好的防御装备才能够战胜BOSS。

胜利后，恭喜你传说的世界得到了新的安宁，而我们的主角也回归了他本应存在的地方……剧情结束后出现制作成员字幕。请耐心等待字幕完成，随后会让玩家存档，可以做成两种类型的存档：周回PLAY—从故事最初重新开始游玩；继续PLAY—继续通关后的游戏进行；选择继续通关游戏进行，主角回归，从甲板进入船舱，发生剧情，随后前往机关室，和船长对话后，出现隐藏重要任务世界树の洞。

## 通关后二周目继承要素

1、各职业经验值等状态。

2、新称号グラニデの救世主。

3、装备、金钱、道具继承。

4、开放新难度HARD和MANIA。

5、设定人物时可以进行更细微的调整(仅限周回PLAY)。



攻略研究

我很喜欢雷顿系列，有小编喜欢吗？
女，14岁，安徽省合肥市包河区青年路，QQ546490966 安徽 张贝贝 交友

# 主角各职业技能一览

| 战士 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | 双牙掌 | —— | 8 | 特技 | —— |
| LV2 | 崩袭脚 | —— | 4 | 特技 | —— |
| LV5 | 弧月闪 | —— | 5 | 特技 | —— |
| LV7 | 爆碎斩 | 地 | 8 | 特技 | —— |
| LV9 | 裂空斩 | —— | 13 | 特技 | —— |
| LV13 | 裂旋破 | —— | 15 | 特技 | —— |
| LV15 | 刚招来 | —— | 8 | 特技 | —— |
| LV21 | 狮子战吼 | —— | 15 | 秘技 | —— |
| LV24 | 集气法 | —— | 15 | 奥义 | —— |
| 派生 | 翔月双闪 | —— | 15 | 秘技 | 弧月闪Master派生 |
| 派生 | 翔舞烈月华 | —— | 21 | 奥义 | 翔月双闪Master派生 |
| 派生 | 崩升蹴击 | —— | 13 | 秘技 | 崩袭脚Master派生 |
| 派生 | 牙旋冲破 | —— | 21 | 秘技 | 裂旋破Master派生 |
| 派生 | 真空裂斩 | —— | 21 | 秘技 | 裂空斩Master派生 |
| 派生 | 火焰裂空 | 火 | 24 | 秘技 | 裂空斩Master派生 |
| 派生 | 双月爆连舞 | —— | 21 | 奥义 | 爆碎斩+弧月闪Master派生 |
| 派生 | 狮吼灭龙闪 | —— | 24 | 奥义 | 裂旋破+狮子战吼Master派生 |
| 派生 | 连牙爆碎迅 | 地 | 15 | 奥义 | 爆碎斩Master派生 |
| LV45 | 烈破焰焦击 | —— | 1 | 秘奥义 | —— |

| 狩人 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | 红莲 | 火 | 7 | 特技 | —— |
| 初始 | インスベクトアイ | —— | 3 | 特技 | —— |
| LV5 | 冻牙 | 水 | 8 | 特技 | —— |
| LV7 | 落叶 | —— | 3 | 特技 | —— |
| LV11 | 阳炎 | —— | 13 | 秘技 | —— |
| LV13 | 轰天 | 风 | 13 | 特技 | —— |
| LV15 | 冲破 | 地 | 13 | 特技 | —— |
| LV18 | 月华 | 暗 | 15 | 奥义 | —— |
| LV21 | 斜阳 | —— | 15 | 特技 | —— |
| LV24 | 鹫羽 | 风 | 15 | 特技 | —— |
| LV26 | 雹雨 | —— | 21 | 奥义 | —— |
| LV29 | 扇冰闪 | 水 | 34 | 奥义 | —— |
| LV33 | 疾风 | 风 | 8 | 特技 | —— |
| LV44 | 屠龙 | —— | 29 | 奥义 | —— |
| LV45 | ワイルドギース | 火 | 1 | 秘奥义 | —— |
| LV49 | 龙炎闪 | 火 | 34 | 奥义 | —— |
| LV51 | 星霸 | 光 | 15 | 秘技 | —— |
| LV55 | 绝影 | 风 | 15 | 奥义 | —— |

| 剑士 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | 魔神剑 | —— | 3 | 特技 | —— |


交友 山东 管恩科
有一个人到麦当劳，一斤门，便对服务于说：来一份“上校鸡翅”
男，17岁，山东省诸城市诸城一中高一，QQ1027031665

| 剑士 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| LV3 | 瞬迅剑 | —— | 5 | 特技 | —— |
| LV5 | 散沙雨 | —— | 7 | 特技 | —— |
| LV8 | 虎牙破斩 | —— | 7 | 特技 | —— |
| LV13 | 裂空斩 | —— | 13 | 特技 | —— |
| 派生 | 刚・魔神剑 | —— | 13 | 秘技 | 魔神剑Master派生 |
| 派生 | 秋沙雨 | —— | 13 | 秘技 | 散沙雨Master派生 |
| LV21 | 闪空裂破 | —— | 21 | 秘技 | —— |
| 派生 | 真空裂斩 | —— | 21 | 秘技 | 裂空斩Master派生 |
| 派生 | 虎牙连斩 | —— | 13 | 秘技 | 虎牙破斩Master派生 |
| LV29 | 空破冲 | —— | 13 | 秘技 | —— |
| 派生 | 魔神空牙冲 | —— | 15 | 奥义 | 魔神剑+瞬迅剑Master派生 |
| LV41 | 烈风空牙冲 | —— | 21 | 奥义 | —— |
| 派生 | 闪空双破斩 | —— | 29 | 奥义 | 闪空裂破+虎牙连斩Master派生 |
| LV45 | 冥空斩翔剑 | —— | 1 | 秘奥义 | —— |
| LV49 | 飞天翔驱 | —— | 15 | 奥义 | —— |
| 派生 | 骤雨双破斩 | —— | 21 | 奥义 | 散沙雨+虎牙破斩Master派生 |
| 派生 | 猛虎连击破 | —— | 34 | 奥义 | 虎牙连斩Master派生 |
| 派生 | 魔皇刃 | —— | 21 | 奥义 | 刚・魔神剑Master派生 |
| 派生 | 真空千裂破 | —— | 21 | 奥义 | 散沙雨+裂空斩Master派生 |

| 双剑士 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | 魔神剑 | —— | 3 | 特技 | —— |
| LV3 | 散沙雨 | —— | 7 | 特技 | —— |
| LV5 | 虎牙破斩 | —— | 7 | 特技 | —— |
| LV7 | 裂空斩 | —— | 13 | 特技 | —— |
| 派生 | 魔神剑・双牙 | —— | 13 | 秘技 | 魔神剑Master派生 |
| 派生 | 秋沙雨 | —— | 13 | 秘技 | 散沙雨Master派生 |
| LV11 | 闪空裂破 | —— | 21 | 秘技 | —— |
| 派生 | 虎牙连斩 | —— | 13 | 秘技 | 虎牙破斩Master派生 |
| LV15 | 空破绝掌击 | —— | 24 | 奥义 | —— |
| 派生 | 魔神双破斩 | —— | 21 | 奥义 | 魔神剑+虎牙破斩Master派生 |
| LV22 | 烈风空牙冲 | —— | 21 | 奥义 | —— |
| 派生 | 闪空冲裂破 | —— | 21 | 奥义 | 闪空裂破Master派生 |
| LV29 | 飞天翔驱 | —— | 15 | 奥义 | —— |
| 派生 | 魔神闪空破 | —— | 15 | 奥义 | 魔神剑+闪空裂破Master派生 |
| 派生 | 骤雨双破斩 | —— | 21 | 奥义 | 散沙雨+虎牙破斩Master派生 |
| LV45 | 绯凰绝炎冲 | 火 | 1 | 秘奥义 | —— |
| 派生 | 凤凰天驱 | —— | 21 | 奥义 | 飞天翔驱Master派生 |
| 派生 | 魔神连牙斩 | —— | 21 | 奥义 | 魔神剑・双牙Master派生 |
| 派生 | 闪空双破斩 | —— | 21 | 奥义 | 闪空裂破+虎牙连斩Master派生 |
| 派生 | 真空千裂破 | —— | 21 | 奥义 | 散沙雨+裂空斩Master派生 |

| 大剑士 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | 瞬连尘 | —— | 13 | 特技 | —— |

攻略研究

大家吃掉菜团吧，可以加HP呀！
女，13岁，河北省承德市石油家属楼，QQ330371077
河北 王思语 交友

| 大剑士 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| LV5 | 魔神剑・改 | —— | 13 | 特技 | —— |
| LV7 | 裂破冲 | —— | 13 | 特技 | —— |
| LV8 | 绝翔斩 | 水 | 15 | 特技 | —— |
| LV9 | 断空剑 | 风 | 15 | 秘技 | —— |
| 派生 | 冲破连牙冲 | —— | 21 | 奥义 | 裂破冲Master派生 |
| 派生 | 连尘斩翔剑 | —— | 21 | 奥义 | 瞬连尘+绝翔斩Master派生 |
| LV15 | 幻龙斩 | —— | 15 | 特技 | —— |
| 派生 | 烈・魔神剑 | —— | 21 | 秘技 | 魔神剑・改Master派生 |
| 派生 | 绝空冲裂破 | 水 | 24 | 奥义 | 绝翔斩+裂破冲Master派生 |
| 派生 | 连尘龙影刃 | —— | 24 | 奥义 | 瞬连尘+幻龙斩Master派生 |
| LV30 | 无影冲 | 水 | 21 | 特技 | —— |
| 派生 | 幻魔斩翔剑 | —— | 29 | 奥义 | 绝翔斩Master派生 |
| LV34 | 烈空刃 | 风 | 21 | 奥义 | —— |
| 派生 | 幻魔连牙斩 | —— | 24 | 奥义 | 裂破冲+瞬连尘+绝翔斩Master派生 |
| 派生 | 崩龙冲裂破 | 水 | 24 | 奥义 | 无影冲+幻龙斩Master派生 |
| 派生 | 幻魔冲裂破 | —— | 24 | 奥义 | 裂破冲+幻龙斩Master派生 |
| 派生 | 绝空龙影刃 | —— | 24 | 奥义 | 幻龙斩+绝翔斩Master派生 |
| LV45 | 龙虎灭牙斩 | —— | 1 | 秘奥义 | —— |
| LV60 | 割破爆走击 | —— | 15 | 奥义 | —— |

| 格斗家 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | 幻龙拳 | —— | 4 | 特技 | —— |
| LV4 | 迫击掌 | —— | 5 | 特技 | —— |
| LV7 | 轻岩碎落击 | —— | 15 | 秘技 | —— |
| LV11 | 鹰爪脚 | —— | 4 | 特技 | —— |
| LV13 | 喷龙击 | —— | 7 | 特技 | —— |
| LV15 | 刚招来 | —— | 8 | 特技 | —— |
| LV18 | 连牙弹 | —— | 13 | 特技 | —— |
| LV21 | 飞燕连脚 | —— | 13 | 特技 | —— |
| 派生 | 砾岩碎落击 | —— | 21 | 秘技 | 轻岩碎落击Master派生 |
| 派生 | 连牙飞燕脚 | —— | 15 | 奥义 | 连牙弹+飞燕连脚Master派生 |
| 派生 | 飞连幻龙拳 | —— | 15 | 奥义 | 幻龙拳+飞燕连脚Master派生 |
| LV33 | 凤凰天驱 | 火 | 21 | 奥义 | —— |
| 派生 | 巨岩碎落击 | —— | 21 | 秘技 | 砾岩碎落击Master派生 |
| LV44 | 卧龙碎 | —— | 15 | 特技 | —— |
| LV45 | 火龙炎舞 | —— | 1 | 秘奥义 | —— |
| LV49 | 爆龙拳 | —— | 24 | 秘技 | —— |
| 派生 | 爆牙弹 | —— | 15 | 奥义 | 连牙弹Master派生 |
| 派生 | 碎卧爆龙拳 | —— | 29 | 奥义 | 卧龙碎+爆龙拳Master派生 |

| 盗贼 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | ボムスロー | 火 | 7 | 特技 | —— |
| 初始 | サーチガルド | —— | 8 | 特技 | —— |
| LV3 | 牙突冲 | —— | 7 | 特技 | —— |


交友 北京 马科慈
我刚买了一台翻新的PSP2000，如果家长允许的话本来能买到全新机的！（节哀）
男，18岁，北京市丰台花乡，QQ：103120904

| 盗贼 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| LV5 | 飞翔刃 | —— | 4 | 特技 | —— |
| LV7 | 空袭刃 | —— | 5 | 特技 | —— |
| 派生 | 牙突连击 | —— | 21 | 秘技 | 牙突冲Master派生 |
| LV13 | 苍破刃 | 风 | 3 | 特技 | —— |
| 派生 | 飞翔连斩 | —— | 15 | 秘技 | 飞翔刃Master派生 |
| 派生 | ローバーアイテム | —— | 15 | 特技 | サーチガルドMaster派生 |
| LV21 | 蛇咬牙突 | —— | 21 | 秘技 | —— |
| LV24 | 牙连刃 | —— | 13 | 特技 | —— |
| 派生 | 翔牙裂卧 | —— | 15 | 秘技 | 飞翔连斩Master派生 |
| 派生 | 斩刃连牙突 | —— | 21 | 奥义 | 牙突冲+牙连刃Master派生 |
| 派生 | 爆突袭击 | 火 | 15 | 秘技 | ボムスロー+ローバーアイテムMaster派生 |
| 派生 | ボムレイン | 火 | 21 | 奥义 | ボムスローMaster派生 |
| LV45 | デッドスパイラル | —— | 1 | 秘奥义 | —— |
| 派生 | 连牙飞翔蛟 | —— | 21 | 奥义 | 牙连刃+飞翔刃Master派生 |
| 派生 | 牙连苍破刃 | 风 | 21 | 奥义 | 牙连刃+苍破刃Master派生 |
| 派生 | 转生连牙突 | —— | 24 | 奥义 | 牙突连击+空袭刃Master派生 |
| 派生 | 爆突轰冲击 | 火 | 34 | 奥义 | 爆突袭击Master派生 |

| 忍者 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | 苦无闪 | —— | 8 | 特技 | —— |
| 初始 | 灭掌破 | 暗 | 13 | 特技 | —— |
| LV3 | 闪走牙 | —— | 13 | 特技 | —— |
| LV5 | 地裂斩 | 地 | 4 | 特技 | —— |
| LV8 | 土龙闪 | 地 | 13 | 特技 | —— |
| LV11 | 刹月华 | —— | 13 | 特技 | —— |
| 派生 | 曼珠沙华 | 火 | 15 | 秘技 | 苦无闪Master派生 |
| 派生 | 幻魔裂冲 | —— | 15 | 秘技 | 刹月华Master派生 |
| 派生 | 影走斩 | 暗 | 13 | 秘技 | 闪走牙Master派生 |
| LV21 | 鬼炎斩 | 火 | 15 | 特技 | —— |
| LV24 | 飞燕连脚 | —— | 13 | 特技 | —— |
| LV26 | 心头灭却 | —— | 21 | 奥义 | —— |
| LV29 | 饭纲落とし | —— | 15 | 特技 | —— |
| 派生 | 鬼炎连脚 | 火 | 15 | 秘技 | 飞燕连脚Master派生 |
| 派生 | 斩魔灭杀剑 | 暗 | 24 | 奥义 | 闪走牙+刹月华+灭掌破Master派生 |
| LV44 | 风刃缚封 | 风 | 24 | 秘技 | —— |
| 派生 | 斩魔龙炎剑 | 火 | 34 | 奥义 | 鬼炎斩+鬼炎连脚Master派生 |
| 派生 | 幻魔烈残影 | 暗 | 24 | 奥义 | 影走斩+灭掌破Master派生 |
| 派生 | 火车落とし | 火 | 24 | 秘技 | 饭纲落としMaster派生 |
| 派生 | 风刃封缚杀 | 火 | 34 | 奥义 | 风刃缚封+火车落としMaster派生 |
| LV45 | 封魔九印剑 | —— | 1 | 秘奥义 | —— |

| 魔法师 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | ファイアボール | 火 | 8 | 术 | —— |
| LV2 | ストーンブラスト | 地 | 5 | 术 | —— |



真心交笔友，同龄最好，男女不限。不要特长，会写字就行。
男，14岁，广东省清远市清城区下豪基165号，QQ408914546
广东 萧斌 交友

| 魔法师 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| LV5 | ウインドカッター | 风 | 7 | 术 | —— |
| LV7 | アイアエッジ | 水 | 8 | 术 | —— |
| LV9 | ライトニング | 风 | 7 | 术 | —— |
| LV11 | アイシクル | 水 | 7 | 术 | —— |
| 派生 | ロックブレイク | 地 | 15 | 术 | ストーンブラストMaster派生 |
| LV15 | スプレッド | 水 | 21 | 术 | —— |
| 派生 | エアスラスト | 风 | 21 | 术 | ウインドカッターMaster派生 |
| 派生 | イラプション | 火 | 15 | 术 | ファイアボールMaster派生 |
| 派生 | サンダーブレード | 风 | 15 | 术 | ライトニングMaster派生 |
| LV26 | サイクロン | 风 | 24 | 术 | —— |
| LV29 | ゴッドブレス | 风 | 44 | 术 | —— |
| LV34 | インブレイスエンド | 水 | 44 | 术 | —— |
| LV41 | エクスプロード | 火 | 29 | 术 | —— |
| 派生 | インディグネイション | 风 | 29 | 术 | サンダーブレードMaster派生 |
| LV45 | インディグネイト・ジャッジメント | —— | 1 | 秘奥义 | —— |
| LV51 | ブラックホール | 暗 | 29 | 术 | —— |
| LV56 | メテオスウォーム | —— | 29 | 术 | —— |
| LV60 | ビッグバン | 光 | 34 | 术 | —— |

| 魔剑士 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | 魔神剑 | —— | 3 | 特技 | —— |
| LV3 | 瞬迅剑 | —— | 5 | 特技 | —— |
| LV5 | 散沙雨 | —— | 7 | 特技 | —— |
| LV9 | 虎牙破斩 | —— | 7 | 特技 | —— |
| 派生 | 袭爪雷斩 | 风 | 15 | 秘技 | 虎牙破斩Mater派生 |
| LV13 | ライトニング | 风 | 7 | 术 | —— |
| LV15 | バーンストライク | 火 | 15 | 术 | —— |
| 派生 | 刚・魔神剑 | —— | 13 | 秘技 | 魔神剑Mater派生 |
| LV21 | スプレッド | 水 | 21 | 术 | —— |
| LV24 | 断空剑 | 风 | 15 | 秘技 | —— |
| LV26 | エアプレッシャー | 地 | 21 | 术 | —— |
| 派生 | 秋沙雨 | —— | 13 | 秘技 | 散沙雨Mater派生 |
| 派生 | サンダーブレード | 风 | 15 | 术 | ライトニングMater派生 |
| LV41 | 闪空裂破 | —— | 21 | 秘技 | —— |
| LV44 | 风雷神剑 | 风 | 21 | 奥义 | —— |
| 派生 | 闪空冲裂破 | —— | 21 | 奥义 | 闪空裂破Mater派生 |
| LV45 | ツヤイニングバインド | 光 | 1 | 秘奥义 | —— |
| LV51 | 守护方阵 | —— | 13 | 奥义 | —— |
| 派生 | 闪光坠刃牙 | —— | 15 | 奥义 | 瞬迅剑+闪空裂破Mater派生 |
| LV60 | ジャッジメント | 光 | 56 | 术 | —— |

| 僧侣 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | インスペクトマジック | —— | 3 | 术 | —— |
| 初始 | ファーストエイド | —— | 5 | 术 | —— |


问答 安徽 韩东
是不是《怪物猎人P2G》中的几大类武器都有锈武器和风化武器？
男，13岁，安徽省马鞍山市中央花园1栋2单元，QQ784190039

| 僧侣 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| LV2 | ピコハン | —— | 3 | 术 | —— |
| LV5 | 风神招 | 风 | 15 | 术 | —— |
| LV9 | リカバー | —— | 21 | 术 | —— |
| LV11 | シャープネス | —— | 13 | 术 | —— |
| LV13 | ディスペル | —— | 15 | 术 | —— |
| LV15 | バリアー | —— | 15 | 术 | —— |
| LV18 | レイドデッド | —— | 28 | 术 | —— |
| LV21 | 天翔弹 | —— | 21 | 术 | —— |
| LV24 | コチハン | 水 | 13 | 术 | —— |
| LV26 | ヒール | —— | 13 | 术 | —— |
| LV29 | 流莲弹 | 水 | 21 | 术 | —— |
| 派生 | ナース | —— | 21 | 术 | ヒールMaster派生 |
| LV44 | 护法莲 | 地 | 24 | 术 | —— |
| LV45 | セイクリッドシャイン | —— | 1 | 秘奥义 | —— |
| LV51 | キュア | —— | 21 | 术 | —— |
| LV56 | レイ | 光 | 24 | 术 | —— |
| 派生 | ホーリーランス | 光 | 24 | 术 | レイMaster派生 |
| LV63 | ジャッジメント | 光 | 56 | 术 | —— |

| 海贼 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | ファングエッジ | —— | 7 | 特技 | —— |
| LV5 | ウイングエッジ | —— | 7 | 特技 | —— |
| LV7 | ピコハン | —— | 7 | 特技 | —— |
| LV9 | タイドバレット | 水 | 21 | 特技 | —— |
| 派生 | ピアシスレイジ | —— | 21 | 秘技 | ファングエッジMaster派生 |
| 派生 | ウイングレイジ | —— | 15 | 秘技 | ウイングエッジMaster派生 |
| LV15 | チャージバレット | —— | 15 | 特技 | —— |
| 派生 | チャージファング | —— | 24 | 奥义 | ファングエッジ+チャージバレットMaster派生 |
| LV21 | アクアバレット | 水 | 24 | 秘技 | —— |
| LV24 | バイティングエッジ | —— | 13 | 特技 | —— |
| LV26 | エリアルレイザー | —— | 24 | 特技 | —— |
| LV29 | バタフライレイジ | —— | 15 | 秘技 | —— |
| 派生 | スティングレイブ | —— | 21 | 奥义 | ファングエッジ+バイティングエッジMaster派生 |
| LV41 | サーペントレイブ | —— | 15 | 奥义 | —— |
| 派生 | レイザーバイト | —— | 29 | 奥义 | バイティングエッジ+エリアルレイザーMaster派生 |
| 派生 | フェイクバレット | —— | 15 | 奥义 | ピコハンMaster派生 |
| LV45 | バレット・オブ・フォース | —— | 1 | 秘奥义 | —— |
| LV55 | アサルトバレット | —— | 24 | 秘技 | —— |
| 派生 | シャークレイブ | —— | 21 | 奥义 | バイティングエッジ+ウイングエッジMaster派生 |

| ビショップ（主教） | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | デルタレイ | 光 | 8 | 术 | —— |
| LV3 | ヒール | —— | 13 | 术 | —— |
| LV5 | リカバー | —— | 21 | 术 | —— |



本人IQUE SP7成新一台+充电器+卡带4张出售，有意者详谈。
男，14岁，江西省南昌市孺子路，QQ935480286
江西 李正昊 交友

| ビショップ(主教) | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| LV9 | シャドウエッジ | 暗 | 13 | 术 | —— |
| LV11 | レイズデッド | —— | 28 | 术 | —— |
| 派生 | ナース | —— | 21 | 术 | ヒールMaster派生 |
| LV15 | フィールドバリアー | —— | 44 | 术 | |
| LV18 | ネガティブゲイト | 暗 | 21 | 术 | —— |
| 派生 | リキュペレート | —— | 24 | 术 | リカバーMaster派生 |
| LV24 | アグリゲットシャープ | —— | 34 | 术 | —— |
| LV26 | エスプレイドイレイズ | —— | 29 | 术 | —— |
| LV29 | キュア | —— | 21 | 术 | —— |
| 派生 | ハートレスサークル | —— | 34 | 术 | ナースMaster派生 |
| LV41 | サイクロン | 风 | 24 | 术 | —— |
| LV44 | グランドダッシャー | 地 | 24 | 术 | —— |
| LV45 | ディバイン・ジャッジメント | —— | 1 | 秘奥义义 | —— |
| LV52 | インブレイスエンド | 水 | 44 | 术 | —— |
| LV55 | エクスプロード | 火 | 29 | 术 | —— |
| LV60 | エンシェントノウァ | 火 | 34 | 术 | —— |
| LV63 | ディバインセイバー | 风 | 55 | 术 | —— |

| モンク(武僧) | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | 魔神拳 | —— | 3 | 特技 | —— |
| LV5 | 飞燕连脚 | —— | 13 | 特技 | —— |
| LV10 | 连牙弹 | —— | 13 | 特技 | —— |
| LV11 | 三散华 | —— | 15 | 特技 | —— |
| LV13 | 治愈功 | —— | 13 | 术 | —— |
| LV15 | 狮子战吼 | —— | 15 | 秘技 | —— |
| LV18 | 刚招来 | —— | 8 | 特技 | —— |
| LV21 | 鹰爪蹴击 | —— | 15 | 秘技 | —— |
| LV24 | 卧龙空破 | —— | 24 | 秘技 | —— |
| 派生 | 散华猛袭脚 | —— | 21 | 奥义 | 三散华+鹰爪蹴击Master派生 |
| LV29 | 解毒功 | —— | 8 | 术 | —— |
| LV33 | 飞燕雷脚 | 风 | 15 | 秘技 | —— |
| LV41 | 飞燕连天脚 | —— | 24 | 奥义 | —— |
| LV45 | 狮吼爆碎阵 | —— | 1 | 秘奥义 | —— |
| 派生 | 鹰爪落瀑蹴 | —— | 24 | 奥义 | 鹰爪蹴击+飞燕连脚Master派生 |
| LV49 | 狮子连涛打 | —— | 21 | 奥义 | —— |
| LV51 | 回生功 | —— | 44 | 术 | —— |
| 派生 | 发气治愈功 | —— | 8 | 术 | 治愈功Master派生 |
| LV63 | 杀剧舞荒拳 | 火 | 44 | 奥义 | —— |

| 圣骑士 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 初始 | 瞬连尘 | —— | 13 | 特技 | —— |
| LV4 | 裂破冲 | —— | 13 | 特技 | —— |
| LV6 | 绝翔斩 | 水 | 15 | 特技 | —— |
| LV7 | ファーストエイド | —— | 5 | 术 | —— |


交友 江苏 陆媛媛
给大家推荐一网游“数码宝贝OL”，有点幼稚，数码迷请加我Q。
女，17岁，江苏省无锡市滨湖区滨湖镇，QQ510762580

| 圣骑士 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 等级(LV) | 名字 | 属性 | TP消耗 | 类别 | 备注 |
| 派生 | 冲破连牙冲 | —— | 21 | 奥义 | 裂破冲Master派生 |
| LV13 | 幻龙斩 | —— | 15 | 特技 | —— |
| 派生 | 绝空冲裂破 | 水 | 24 | 奥义 | 绝翔斩+裂破冲Master派生 |
| LV18 | バリアー | —— | 15 | 术 | —— |
| 派生 | 连尘龙影刃 | —— | 24 | 奥义 | 瞬连尘+幻龙斩Master派生 |
| 派生 | 连尘斩翔剑 | —— | 21 | 奥义 | 瞬连尘+绝翔斩Master派生 |
| LV26 | シャープネス | —— | 13 | 术 | —— |
| LV34 | 无影冲 | 水 | 21 | 特技 | —— |
| LV41 | ヒール | —— | 13 | 术 | —— |
| 派生 | 幻魔斩翔剑 | —— | 29 | 奥义 | 绝翔斩Master派生 |
| 派生 | 幻魔连牙冲 | —— | 24 | 奥义 | 裂破冲+瞬连尘+绝翔斩Master派生 |
| 派生 | 崩龙冲裂破 | 水 | 24 | 奥义 | 无影冲+幻龙斩Master派生 |
| LV45 | 苍龙灭牙斩 | —— | 1 | 秘奥义 | —— |
| LV56 | キュア | —— | 21 | 术 | —— |
| 派生 | 幻魔冲裂破 | —— | 24 | 奥义 | 裂破冲+幻龙斩Master派生 |
| 派生 | 绝空龙影刃 | —— | 24 | 奥义 | 幻龙斩+绝翔斩Master派生 |

## 料理制作方法及效果一览表

| 完成品 | 效果 | 必要技能 | 材料 |
|---|---|---|---|
| 小麦粉 | —— | 0 | 小麦 |
| パスタ | —— | 10 | 小麦粉、タマゴ、オリーブオイル |
| ペペロンチーノ | HP、TP10%回复 | 20 | パスタ、オリーブオイル |
| グラタン | HP10%、TP15%回复 | 30 | パスタ、チーズ、ミルク |
| ボロネーゼ | HP、TP15%回复 | 40 | パスタ、オリーブオイル、トマト、チーズ |
| ヴォンゴレ·ビアンゴ | HP15%、TP20%回复 | 50 | パスタ、オリーブオイル、鱼介肉 |
| ペスカトーレ | HP、TP20%回复 | 60 | パスタ、オリーブオイル、トマト、鱼介肉 |
| ジェノベーゼ | HP20%、TP25%回复 | 70 | パスタ、オリーブオイル、バジル、木の实、チーズ |
| ボスカイオラ | HP、TP25%回复 | 80 | パスタ、オリーブオイル、キノコ、ポーク、チーズ |
| プッタネスカ | HP25%、TP30%回复 | 90 | パスタ、オリーブオイル、トマト、アンチョビ、コショウ |
| カルボナーラ | HP、TP30%回复 | 100 | パスタ、オリーブオイル、ポーク、チーズ、生クリーム、コショウ |
| 小麦粉 | —— | 0 | 小麦 |
| パン | HP5%回复 | 0 | 小麦粉、バター |
| トースト | HP10%回复 | 10 | パン、バター |
| サンドイッチ | HP15%回复 | 20 | パン、チーズ、レタス |
| タマゴサンド | HP20%回复 | 30 | パン、タマゴ |
| ツナサンド | HP25%回复 | 40 | パン、鱼介肉 |
| フルーツサンド | HP30%回复 | 50 | パン、リンゴ、オレンジ、生クリーム |
| アップルパイ | HP25%、TP10%回复 | 50 | 小麦粉、バター、リンゴ |
| ドーナツ | HP30%、TP10%回复 | 60 | 小麦粉、タマゴ、バター |
| ホットドッグ | HP35%、TP10%回复 | 70 | パン、ミンチ、キャベツ、タマネギ |
| ハンバーガー | HP、TP15%回复 | 80 | パン、ハンバーグ、レタス、タマネギ |
| クロワッサン | HP45%、TP10%回复 | 90 | 小麦粉、バター、ミルク、タマゴ |
| カレーパン | HP50%、TP10%回复 | 100 | パン、ニンジン、タマネギ、イモ、ビーフ、スパイス |
| ミンチ | —— | 0 | ビーフ/ポーク/チキン/イケテナイビーフ/イケテナイポーク/イケテナイチキン |

| 完成品 | 效果 | 必要技能 | 材料 |
|---|---|---|---|
| 鱼介肉 | —— | 0 | シャケ/イワシ/マグロ/サンマ/タコ/イカ |
| オニギリ | HP5%回复 | 0 | ライス、盐 |
| 野菜サラダ | HP、TP5%回复 | 10 | レタス、キュウリ、トマト、キャベツ |
| ポテトサラダ | HP10%、TP5%回复 | 20 | イモ、キュウリ、ニンジン、タマゴ |
| クリームシチュー | HP、TP10%回复 | 30 | チキン、イモ、ニンジン、タマネギ、ミルク |
| ビーフシチュー | HP15%、TP10%回复 | 30 | ビーフ、イモ、ニンジン、タマネギ、トマト |
| ハンバーグ | HP20%、TP30%回复 | 40 | ミンチ、タマネギ、ニンジン、イモ、コショウ |
| 寿司 | HP20%、TP15%回复 | 50 | ライス、鱼介肉 |
| 麻婆豆腐 | HP、TP20%回复 | 60 | 豆腐、ミンチ、スパイス |
| ロールキャベツ | HP25%、TP20%回复 | 70 | キャベツ、ニンジン、タマネギ、ミンチ |
| リゾット | HP、TP25%回复 | 80 | ライス、オリーブオイル、タマネギ、コショウ |
| ステーキ | HP30%、TP25%回复 | 90 | ビーフ、バター、ニンジン、イモ、コショウ |
| カレーライス | HP、TP30%回复 | 100 | ライス、ニンジン、タマネギ、イモ、ビーフ、スパイス |
| ミネストローネ | HP、TP30%回复 | 100 | チキン、タマネギ、トマト、ニンジン、イモ、オリーブオイル |
| マーボーカレー | HP50%、TP40%回复、状态异常解除 | 100 | カレーライス、麻婆豆腐 |
| マーボーカレーパン | HP40%、TP50%回复、状态异常解除 | 100 | カレーパン、麻婆豆腐 |
| マーボーカレー | HP50%、TP40%回复、状态异常解除 | 110 | ライス、豆腐、ミンチ、イモ、ニンジン、スパイス |
| マーボーカレーパン | HP40%、TP50%回复、状态异常解除 | 110 | パン、豆腐、ミンチ、イモ、ニンジン、スパイス |
| 生クリーム | —— | 0 | ミルク |
| ヨーグルト | —— | 0 | ミルク |
| バター | —— | 0 | ミルク、盐 |
| チーズ | —— | 0 | ミルク、盐 |
| フルーツの盛り合わせ | TP10%回复 | 35 | リンゴ、オレンジ、パイン、グレープ |
| フルーツヨーグルト | TP20%回复 | 50 | フルーツの盛り合わせ、ヨーグルト |
| シュークリーム | TP25%回复 | 60 | 小麦粉、バター、タマゴ、ミルク |
| ケーキ | HP5%、TP35%回复 | 75 | 小麦粉、バター、タマゴ、生クリーム |
| チーズケーキ | HP5%、TP40%回复 | 80 | チーズ、タマゴ、ミルク、ヨーグルト |
| フルーツケーキ | HP10%、TP45%回复 | 90 | 小麦粉、バター、タマゴ、生クリーム、フルーツの盛り合わせ |
| フルーツタルト | HP10%、TP50%回复 | 100 | フルーツの盛り合わせ、ミルク、タマゴ、バター、ヨーグルト |

## 人物称号及获得方法

| 称号名称 | 特殊效果 | 入手条件 |
|---|---|---|
| 记忆丧失 | —— | 初期拥有 |
| 海贼见习い | —— | 初期拥有 |
| アドリビトム | —— | 游戏初期剧情获得 |
| 光をまとうもの | —— | 剧情收服冰精灵任务完成手获得 |
| 修理工 | —— | 完成ガイNPC支线任务获得 |
| グラニデの救世主 | —— | 游戏一周目通关之后获得 |
| テレジアの救世主 | 战斗结束后TP回复量增加 | TOW初代游戏存档联动获得 |
| 辉ける光器 | —— | 剧情流程任务获得 |
| 格斗王 | —— | 竞技场打倒コングマン获得 |
| 决斗立会人 | —— | 完成アッシュNPC决斗任务 |
| ボランティア | —— | 完成20个NPC的支线任务 |
| アシスタント | —— | —— |
| 斗神 | —— | 竞技场打倒バルバトス后获得 |
| ビバ　テイルズ　オブ | —— | —— |
| 大富豪 | —— | 金钱达到1000000之后获得 |


交友 湖北 李顺尧
喜欢DS的和我联系，大爱塞尔达和逆转以及雷顿。
男，14岁，湖北省襄樊市襄城区，QQ376845452

| 称号名称 | 特殊效果 | 入手条件 |
| --- | --- | --- |
| バトルマスター | 普通攻击命中OVERLIMITS槽的增加量上升 | STORY任务全部完成后获得 |
| ギルドマスター | 经验值获得增加 | 支线任务完成率100%后获得 |
| 役立たずな子分 | 迷宫称动中怪物出现频率增加 | 放弃一次任意任务获得 |
| モンスター博士 | 在迷宫怪物不会追击 | 怪物图鉴100%达成获得 |
| 药草博士 | 采取草药获得稀有草药机率上升 | 完成30个草药采集任务 |
| 矿物博士 | 挖掘矿物获得稀有矿物机率上升 | 完成30个矿物挖掘任务 |
| グランドシェフ | 料理生产成功率上升 | 料理生产达到“达人”后获得 |
| ブラックスミス | 锻治生产成功率上升 | 锻治生产达到“达人”后获得 |
| 服饰デザイナー | 服饰生产成功率上升 | 服饰生产达到“达人”后获得 |
| クラフトマスター | 道具生产成功率上升 | 道具生产达到“达人”后获得 |

## 职业称号及获得方法

| 斗士 | 普通攻击被防御时，OVERLIMIT槽增涨量上升 | 战士 |
| --- | --- | --- |
| 骑士 | 被物理攻击时伤害减少 | 剑士 |
| 魔法骑士 | 普通移动时回复TP值 | 魔法剑士 |
| 小霸王 | 普通移动时回复HP值 | 格斗家 |
| 名射手 | 会心一击率上升 | 狩人 |
| 义贼 | 盗取成功率上升 | 盗贼 |
| 头领 | 迷宫移动时“毒”状态回复 | 忍者 |
| 魔导师 | “术”的攻击力上升 | 魔法师 |
| 司祭 | 被“术”命中时伤害减少 | 僧侣 |
| 教皇 | 吟唱速度加速 | ビショップ |
| 二天剑士 | 通常攻击时TP回复增加 | 双剑士 |
| 处刑执行人 | 物理攻击力上升 | 大剑士 |
| 大范士 | 普通移动中OVERLIMIT槽增加 | モンク |
| ヴァイキング | 宝箱中获得稀有物品的机率上升 | 海贼 |
| 剑圣 | 战斗中TP消耗值减少 | 圣骑士 |

职业称号：入手方法为成为获得条件的职业之后，完成クラトス的任务之后获得，并拥有一套职业套装。任务的出现条件是55级以上。

## 精灵碎片入手方法及入手道具

| 名称 | 个数 | 入手场所 | 具体位置 | 入手物品 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 水精灵の欠片 | 6 | アメールの洞窟 | 3层目：西侧通路 | サウンドセレクト |
| 月精灵の欠片 | 6 | サンゴの森 | 4层目 | 最终战斗曲1・樱庭(Anger to sadness) |
| 地精灵の欠片 | 6 | ペリー矿山 | ジャニス・ラボ | 通常战斗曲2・椎名(Triumphant heroes) |
| 火精灵の欠片 | 7 | レーズン火山 | 4层目：北东 | 中BOSS战斗曲・樱庭(Middle boss) |
| 树精灵の欠片 | 7 | 粘菌の巢 | 3层目 | 通常战斗曲1・樱庭(Fight for Justice) |
| 冰精灵の欠片 | 7 | ガレット森林区 | 2层目：北区 | 最终战斗曲选择机能1 |
| 暗精灵の欠片 | 9 | 狱门洞 | 2层目 | 最终战斗曲2・樱庭(Deus ex Machina) |
| 时精灵の欠片 | 9 | ニアタ・モナド | 入り口左の3层の北 | 中BOSS战斗曲・椎名(Worth dying for) |
| 雷精灵の欠片 | 9 | チュロス海底遗迹 | 7层目：最深部 | 通常战斗曲・椎名(into the battle) |
| 元精灵の欠片 | 10 | マンダージ地下都市迹 | 2层：世界树の间 | 通常战斗曲2・樱庭(Primal rages) |
| 光精灵の欠片 | 10 | モスコビー砂漠 | 2层：奥地最奥通路 | 最终战斗曲1・椎名(Rondo of sadness) |
| 风精灵の欠片 | 10 | メスカル山脉 | 5层：南西 | 最终战斗曲2・椎名(Final demnation) |
| 精灵王の欠片 | 10 | ネガティブ・ネスト | 2层：ゲート奥 | 最终战斗曲选择机能2 |

注：精灵王的绿色宝箱必须在接受了重要任务情况下才可以打开。

所有X360饭，PSP饭，狂热太鼓迷，高达迷萝莉控请狂顶我吧！
男，18岁，河北省沧州市二中宿舍，QQ774522988
河北 刘读者 交友

ジルオール インフィニット プラス

# 龙士传说

PSP RPG ●Koei●2009年01月22日 ●1人/5040日元●112KB以上

□文责/一狼 □美编/伟哥

## 游戏简介

在早期的PS1上曾经一度被视为"神作"的《龙士传说》，经过PS2版复刻一次之后，如今再次于PSP上与广大玩家见面！本次的作品中不但加入了大量的新同伴、原创的新剧情、以及各种人性化的系统变更，此外还追加了PSP专用的壁纸！无论是体验过原版作品还是从未接触过的玩家都千万不能错过！

《龙士传说》的故事是在一个虚构的名为"バイアシオン"的幻想大陆上展开的。玩家所要扮演的游戏的主人公，以身边发生的种种事件为契机而决定外出冒险。当然，根据玩家的喜好不同，扮演的角色身份也是多种多样，有的是从某个王城大都市触发旅行，也有的是某个边境的无名村庄……而在バイアシオン大陆中，正在发生着龙王觉醒等威胁世界和平的不详事端。玩家究竟要在游戏中做出怎样的选择，究竟会遇到什么样的伙伴，这一切全在玩家的手中掌握。







←在PSP版中，随时随地可以切换同伴编成队伍。

## 标题菜单详解

| | |
|---|---|
| つづきから | 读取进度继续游戏 |
| はじめから | 从头开始新游戏 |
| 环境设定 | 调整游戏中的各种参数 |
| オプシュン | 查看玩家收集到的各种特典 |

## 游戏操作及菜单详解

在游戏中按三角键即可打开主菜单，按方块键为显示可以进入的场景，圆圈键是和NPC对话、调查键。十字键和左摇杆控制角色跑步移动，按住叉键不放即可切换为行走。

| | |
|---|---|
| アイテム | 查看、使用各种道具 |
| 魔法 | 查看、使用各种魔法 |
| 能力值 | 查看全员的状态 |
| 装备 | 更换角色的装备品 |
| スキル | 查看、使用各种技能 |
| ソウル | 技能点分配 |
| 情报 | 查看当前进行的任务及听取同伴助言等 |
| システム | 保存、读取游戏进度及查看各种资料等 |



交友 广东 梁卫钊 本来想今年购NDS，可惜遇到金融海啸，红包缩水了，唉！
男，18岁，广东省开平市梁金山管区农科所，QQ604455736

# 序章各名角色的分支剧情详解

创建角色之后，可以选择若干个起始地点。男性角色有3种起始地点可以选择，女性角色也有3种，不过其中有一种是男女通用的，也就是说一共有5种不同的起始地点可供玩家选择。

当游戏进行到二周目以后，将会开启一个男女通用的剧情可供选择。玩家在开始游戏时要从这6种不同的剧情中选择一个进行序章的游戏，当序章进行结束之后即可自由的冒险。当然，其中某些剧情、某些特定的结局只有选择特定的起始地点开始游戏才能触发，这一点请务必留意。

## 王城のある大都市

| 角色性别 | 男 |
|---|---|
| 开始地点 | ロストール |
| 主角同伴 | アイリーン(高攻型) |

**攻略流程：**首先是剧情打倒怪物，剧情结束之后主角从家里出发，来到“オッシの道场”领取夺回被ゴブゴブ团抢走的“禁断の圣杯”的任务，之后可以得到“オッシの酒代”。来到酒吧之后会发生与“ガルドラン”的战斗，战斗之后将“オッシの酒代”交给フェルム。接着即可回到入口处与青梅竹马アイリーン一起前往セグナ矿山。来到矿山之后两人掉进洞穴，同时发生与ゴブゴブ团的遭遇战，战斗后不管胜败与否都会强制回到自己家中。接着第二天剧情结束之后，为了追赶ゴブゴブ团，アイリーン与主角一起前往リベルダム。




来到リベルダム之后，又会遇到ゴブゴブ团，之后去工会登记。之后会抓住マルーン，同时得到剧情道具マルーン。接着追赶剩下的ゴブゴブ团成员，向エンシャン进发。来到エンシャン港之后，又让ゴブゴブ团逃走了，回到村庄入口确认之后会自动移动到贤者之森，在森林中マルーン逃走，最后在猫小屋从オルファウス那里领到了关于“禁断の圣杯”的任务，同时序章结束。

**备注：**只有在这里才能看到アイリーン的通关剧情。

## 穏やかな田舎町

| 角色性别 | 男 |
|---|---|
| 开始地点 | テラネ |
| 主角同伴 | ナッジ(平衡型) |

**攻略流程：**ヴァン、ナッジ、主人公三人一起前往ボンガ的家，来到ボンガ的家之后，接到主角与ナッジ一起去把“特大爱妻便当”送给ボンガ的任务。来到“ボンガの仕事场”把“特大爱妻便当”交给ボンガ之后，得到吃完便当的“空の便当箱”。回到ボンガ家里再把“空の便当箱”交给ボンガ夫人。接着来到村庄的广场上会发生剧情，此时如果选择“ヴァンあぶない！”的话就会和ガルドラン战斗，战斗后ヴァン身负重伤；如果选择“ナッジどうしよう”的话，两人谈话之间ヴァン会受到攻击而同样受伤。接着来到道具店得到“善意の药草”，继续回到旅馆内ヴァン的家和ヴァ





ン的父母触发剧情。来到ボンガ的家，主人公与ナッジ决定为了复仇而外出冒险。之后从ボンガ那里得到“ランバーアクス”，接着前往エンシャント。来到エンシャント工会之后，登记完毕即可向贤者之森进发打听ガルドラン的情报。之后会遇见ガルドラン。来到贤者之森内的猫小屋之后,从オルファウス那里领到了关于“禁断の圣杯”的任务，同时序章结束。

**备注：**虽然不去猫小屋也可以从工会中接到剧情任务，不过之后发生的包括同伴增加在内的剧情将不会再触发。

## 旅先の小さな町

| 角色性别 | 男女共通 |
|---|---|
| 开始地点 | ノーブル |
| 主角同伴 | ルルアンタ(速度型) |

**攻略流程：**首先フリント会拜托主角去森林里寻找ルルアンタ，之后在森林里被神秘任务袭击，同时ゼネテス会来相救。回到村内的旅馆等待フリント和ゼネテス谈话之后，会从フリント那里得到“フリントの短剑”。接着会在附近的街道上再次遭到袭击，フリント会中毒倒下。来到ロストール的旅馆,フリント会让主角把王宫把“フリントの短剑”交给エリス。之后来到王宫,见到エリス把“フリントの




短剑”交给她之后,会得到“命のかけら”。回到城内的旅馆，发现フリント已经死亡，同时ルルアンタ行踪不明。下面来到工会进行冒险者登记，登记之后接到抓捕绑架犯的任务，同时ゼネテス暂时成为伙伴。来到城内广场发现了ルルアンタ衣服上的纽扣，接着来到ライギロアのアジト打倒绑架犯。之后继续来到エンシャント打倒アンギルダン所追踪的绑架犯之一，同时得知ルルアンタ逃亡了贤者之森。来到贤者之森之后，遇到杀害フリント的犯人，此时出现选项，选择“一対一で胜负する”的话战斗后即可得知委托人的情报；而选择“挑发には乘らない”的话将会和ゼネテス共同打倒3名敌人。战斗之后来到猫小屋，这里能够和ルルアンタ再会,同时从オルファウス那里领到了关于“禁断の圣杯”的任务，到此序章结束。

**备注：**只有在这里才能看到ルルアンタ的通关剧情。

## 地图にもない村

| 角色性别 | 女 |
|---|---|
| 开始地点 | ミイス |
| 主角同伴 | セラ(序盘最强) |

**攻略流程：**首先在ミイス村里和ロイ一起收集药材，可以得到不少回复道具，之后会遇到アーギルシャイア。来到地图にもない村的神殿里，接到ダディアス的委托去探索ミイスの森。同时ダディアス会拜托主角把护符交给ロイ。回到入口把护符交给他之后，回到ミイスの村。之后会陷入敌人的埋伏，接着是强制战斗，战斗之后村庄被毁坏，选择“デスギガースに立ち向かう”的话就会昏厥，之后ロイ失踪，同时セラ成为伙伴；如果选择“兄の言うとおり村人を避难させる”的话，会在出口处和敌人战斗。之后从村民手中获得“朝日のお守り”,同时ロイ失踪，セラ成为伙伴。和セラ一起朝エンシャント进发，在工会进行登记。之




交友 江苏 孟安亮
黄土JJ太强了……
男，17岁，江苏南京栖霞区栖霞中学，QQ925394259

后在エンシャント附近的街道上会遇到オルファウス，接着被传送到贤者之森内。来到贤者之森之后，进入猫小屋，接到关于“禁断の圣杯”的任务之后序章正式结束。

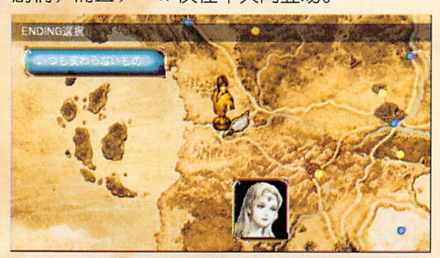
**备注：**只有在这里才能看到セラ的通关剧情。(和ロイ无关)

## 黄金色に耀く田

| 角色性别 | 女 |
|---|---|
| 开始地点 | ノーブル |
| 主角同伴 | チャカ(大器晚成) |

**攻略流程：**首先从ノーブル广场触发，和埋伏的敌人战斗，之后遇见フリント。之后来到田地中会发生和“ボルボラ改造ナメクジ”的战斗，接着突然出现的レムオン会暂时成为伙伴。之后回到村庄正中心会遇到エスト。来到“ノーブルの森”参加村民的集会,选择“立ち上がろう”的话就会在ノーブル领主馆和ボルボラ战斗；选择“反乱はできない”的话即可在森林里和フリント再会，同时得知叛乱的真相。如果之前选择和ボルボラ战斗的话，在战斗前的对话中选择“なんだと、ボルボラ”即可得知叛乱的真相，即使战斗失败レムオン也会暂时加入队伍，同时再次战斗。胜利之后会继续和长老的手下战斗，接着又是一连串的战斗,最后拜见了エリス，得到了ノーブル伯的称号,并从エリス那里打听到猫小屋的情报。接着去猫小屋从オルファウス那里领取“禁断の圣杯”的任务之后序章正式结束。

**备注：**只有在这里才能看到チャカ的通关剧情，而且チャカ仅在本关内登场。




## 始まりの地

只有从通关记录继续游戏时才能选择这个剧情，在开始菜单选择“つづきから”继续游戏，出现“前回セーブしたところから始めますか?”时选择否即可出现“新しいキャラクターでゲームを始めますか?”的提示，此时再选择“はい”即可。

| 角色性别 | 男女共通 |
|---|---|
| 开始地点 | オズワルド |
| 主角同伴 | レルラ=ロントン |

**攻略流程：**首先在主角家中，妈妈アスティア会在深夜中外出，主角尾随前去。之后来到“ヴァシュタールの柩”，龙王觉醒，アスティア告诉它遗迹的事情。回到家中，此时圆桌骑士バルザー来访，并让主角把2000G交给老婆婆。主角觉得有些蹊跷，于是在出门后偷听屋内的对话，听见バルザー和アスティア正在商谈令圆桌骑士ヴァシュタール苏醒的事情。完成任务之后返回自己家，此时アスティア已经不在了。继续来到灵柩这里，看见シャリ正在让ヴァシュタール复活。剧情结束之后来到リベルダム的工会，主人公与アスティア出现之后シャリ就会消失，为了得到灵魂，ヴァシュタール向主人公发动袭击。此时アスティア将主人公传送走，并告诉它自己就是圆桌骑士。下面来到ロストール的广场，在主人公倒下的地方和レルラ=ロントン打招呼，接着前往工会登记。在工会里会得到猫小屋的情报，之后会自动移动到贤者之森内的猫小屋。在这里会遇见オルファウス和圆桌骑士ネモ，之后接到关于“禁断の圣杯”的任务之后序章结束。




↑在PSP版追加的新剧情中，玩家可以体验到另一番乐趣。

**备注：**只有在这里才能看到アスティア的通关剧情(终わりの地)。

除去以上介绍的这些初始剧情以外，还有一个名为“チュートリアル”的共通剧情。这个剧情除了初期获得的道具与“王城のある大都市”略有区别之外，别的似乎没有什么变化,所以这里就略过不提了。此外，这次的PSP版还追加了“暗に闭ざされし塔”的男女共通剧情，感兴趣的玩家也可以进行尝试。

攻略研究

本人寻找《怪物猎人》和《DJMAX》的高手，本人有事请教！
男，17岁，河北省邯郸县一中高一，QQ13165954 河北 武志学 交友

# 正篇剧情的七个历史时期介绍

本作中进入正篇剧情之后，整个游戏的自由度非常开放，不会严格限制玩家的自由。当然，随着剧情的发展，整个游戏被分为七个历史时期，只要完成七个历史时期就算是游戏通关。下面为大家详细介绍一下七个历史时期的达成条件：

## 第一章 旅立ち

**结束条件：** 序章剧情全部完成；完成城塞都市遗迹的剧情；在シルヴァ村触发ノエル拔剑的剧情；没有携带第五名NPC护卫同伴。

**城塞都市遗迹的剧情：** 在工会里会接到要求主角去调查城塞都市遗迹的任务，前往之后会发生和スペクター的战斗。胜利的话即可在最深处观战パルザー和ネメア的决斗。如果失败的话ネメア会来相助，之后两人一起和パルザー战斗。

**和ノエル的相遇：** 从ロストール移动到リベルダム的时候就会触发。



## 第二章 ネメア皇位につく

**结束条件：** 和ノエル再会；旅行结束之后经过了一段时间；没有携带第五名NPC护卫同伴。

**和ノエル再会：** 去工会的话即可和ノエル再会。

## 第三章 ロセン陷落

**结束条件：** 参加第1次ロストール战，或者是没有参加战争并经过了一段时间；アイリーン不在队伍中；没有携带第五名NPC护卫同伴。

第1次ロストール战：工会会募集佣兵参加战争，去报名即可。

**选择“王城のある大都市”开始游戏的情况下：** 因为アイリーン在队伍中的话将无法进展剧情，所以只有先从ゴブゴブ团那里夺回圣杯之后才能继续触发下面的剧情。

## 第四章 第1次ロストール战

**结束条件：** 在工会听到了カルラ攻陷了リベルダム的情报，或者ディンガル军屈服于ロセン解放军臣下，或者不管リベルダム陷落的事情并经过了一段时间；没有携带第五名NPC护卫同伴。

## 第五章 リベルダム陷落

**结束条件：** オルファウス变成猫的剧情结束；空中都市的剧情结束；让阻止レムオン觉醒的剧情结束；经过一段时间。

**空中都市：** 为寻找被绑架的巫女而前往ラドラス的话就会发生剧情，由于有时间限制，时间结束的话4名巫女全员都会死亡。

**オルファウス变成猫的剧情：** 空中都市的剧情结束之后，前往都市的大门附近被传送到猫小屋即可，

## 第六章 第2次ロストール战

**结束条件：** 参加第2次ロストール战；或者没有参加战争，并且在矿山目击ネメア亦可。

## 第七章 ネメア死す

**结束条件：** 被オルファウス拜托去救出ネメア；进入“暗の门の岛”。

**ネメア救出委托：** 前往猫小屋的话オファウス就会拜托主角前往“暗の门の岛”去救出ネメア。

**备注：** 进入“暗の门の岛”的话就是最后战斗，无法回到之前的地图，所以千万别忘了把没拿的道具全部回收。






交友 安徽 周启明 自从在“狩人营地”发表文章并公开QQ后，N多人将我误认为翔武，无语中……
男，14岁，安徽省合肥市外贸二生活区，QQ305916997

# 游戏中必须掌握的若干个心得

以上是游戏的剧情流程部分，正如前文所述，本作的自由度非常开放，所以主线剧情部分这里就不做一一阐述了，请大家自行探索。下面给大家简单讲解一下本作中必须掌握的一些小技巧、心得。

## 回复道具是必需品

在本作中，玩家最好携带大量的回复道具在身上比较好，虽然序盘似乎并不是太依赖回复剂，不过一旦游戏进入中盘以后，没有药水的话将会非常棘手。利用“キュア”等技能回复虽然也行，不过MP最好还是省下来留着使用攻击魔法为上。(回复MP的道具相比回复HP的道具而言价格会贵上不少，所以为了省钱还是买回复药补充HP吧。)总之，多准备一些回复HP的道具，携带少许回复MP的道具应急即可。当然，这也是根据玩家的喜好，仅供参考。

## 克敌制胜的关键

掌握整个战局关键的就是属性、魔法和技能这3点。

**关于属性：**属性一共分为火、水、土、风、圣、暗这6种，属性相克方面，火>水、水>土、土>风、风>火、圣>暗。因此，对付火属性的敌人使用风属性的魔法(ゲイル)更为有效。此外，在火属性敌人出没的场所内装备风属性的防具的话，也能轻微降低魔法攻击的伤害。

**关于魔法：**战士型的角色使用物理攻击尚可，其他角色最好是使用魔法攻击更为有效。把握好上文所述的属性相克原则的话，使用与敌人相克的魔法可以给敌人构成重创。此外，对于某些浮空系的敌人除了弓箭之外的物理攻击基本上命中困难，此时也同样需要依赖魔法攻击。因此，队伍中至少要有一名精通魔法(MP和INT较高)的角色为上。

**关于技能：**在工会完成任务之后就可以得到技能点。合理分配技能点的话即可习得特技，学会新技能。例如，ソニックブロウ可以两次攻击，スペルラッシュ能让ロースペル的威力变成3倍，配合这些特技的话能够使魔法攻击更加奏效。因此，不要吝惜自己的技能点，尽可能的学习有用的技能吧。

## 不可盲目领取任务

在公会中领取任务也是有限制的，每次最多只能领取三个任务，因此在领取任务前还是事先考虑一下任务的期限和目的地为上。千万不要让已经完成了第一个与第二个任务，就在即将完成第三个任务的时候因为时间打倒期限而造成任务解除的现象发生……




←游戏在序章中将会遇到非常搞笑的“ゴブゴブ团”。

此外，根据任务的内容不同，有些任务必须要返回村庄一次才行，因此在计算移动时间方面必须要加算上往返的时间，千万不要疏忽大意。如果期限过期的话，不仅会扣除大量的违约金，隐藏的数值“信赖度”也会随之下降。因此，最好是领取自己正好要去的地方的任务。最后再提及一点，领取任务的时候，别忘了考虑一下自己当前的等级。

虽然在游戏序盘开始就可以领取任务，只要不是难易度为7的这种高难任务，想要完成也并非不可能，而且任务的难易度越高，任务完成后的报酬和得到的经验值就越丰富，不过在完成任务的过程中也是相当的耗时。考虑到时间方面，还是领取简单轻快的任务比较划算，另一方面还能多获得几次技能点奖励……

## 游戏中卡住的时候……

在游戏中遇到困难的时候，可以按情报键来听取同伴的意见，同伴会根据当前游戏的进度建议主角下一步应该去哪。(根据同伴不同，有些同伴也会提出一些毫无用处的建议……)但是，在当前的级别难以完成某些剧情或者任务的时候，听取同伴的建议有时会有额外的收获。这种时候就赶快去工会领取任务去完成吧，即使是简单的任务，完成之后多少也会提升自己的信赖度。当信赖度达到一定限度就会被工会直接委托指名的任务，只要完成这些指名的任务即可顺利进行下面的剧情。



《铁拳》系列的“铁丝”，格斗达人志同道合者加我！小编们也是！
男，20岁，安徽省阜阳市颍州区文峰办事处，QQ751989261
安徽 凌青 交友

# 全部魔法的使用效果资料一览

**ロースペル系**

| 属性 | 魔法 | 魔法Lv | 消费MP | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 火 | ファイア | 1 | 8 | 向敌单体发动火属性攻击，伤害值与INT成正比 |
| 火 | ファドル | 3 | 8 | 让敌单体陷入混乱，成功率与INT成正比 |
| 火 | ストップ | 4 | 4 | 让房间内的全部敌人一定时间内停止行动 |
| 水 | アクア | 1 | 8 | 向敌单体发动水属性攻击，伤害值与INT成正比 |
| 水 | ポイズン | 3 | 10 | 让敌单体中毒，成功率与INT成正比 |
| 水 | インビジブル | 4 | 16 | 一定时间内不会被敌人发现 |
| 土 | ストーン | 1 | 8 | 向敌单体发动土属性攻击，伤害值与INT成正比 |
| 土 | ダスト | 3 | 8 | 让敌单体陷入目盲状态，成功率与INT成正比 |
| 土 | テレポート | 4 | 6 | 朝前方瞬移 |
| 风 | ゲイル | 1 | 8 | 向敌单体发动风属性攻击，伤害值与INT成正比 |
| 风 | サイレント | 3 | 12 | 让敌单体陷入沉默状态，成功率与INT成正比 |
| 风 | エスケープ | 4 | 16 | 回到迷宫入口 |

**ハイスペル系**

| 属性 | 魔法 | 魔法Lv | 消费MP | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 火 | ブレイズ | 5 | 24 | 向敌全体发动火属性攻击，伤害值为ファイア的2～3倍 |
| 火 | アルカホル | 7 | 28 | 让我方1人进入狂战士状态 |
| 火 | ヘルファイア | 9 | 36 | 向敌全体发动火属性攻击，伤害值为ファイア的4倍 |
| 水 | フリーズ | 5 | 24 | 向敌全体发动水属性攻击，伤害值为アクア的2～3倍 |
| 水 | クライオス | 7 | 36 | 让敌单体即死 |
| 水 | フリジッド | 9 | 36 | 向敌全体发动水属性攻击，伤害值为アクア的4倍 |
| 土 | スタラグ | 5 | 24 | 向敌全体发动土属性攻击，伤害值为ストーン的2～3倍 |
| 土 | ペトリファイ | 7 | 36 | 让敌单体石化 |
| 土 | クエイク | 9 | 36 | 向敌全体发动土属性攻击，伤害值为ストーン的4倍 |
| 风 | ストーム | 5 | 24 | 向敌全体发动风属性攻击，伤害值为ゲイル的2～3倍 |
| 风 | スキップ | 7 | 26 | 让我方1人的AGI在战斗中变成2倍 |
| 风 | サイクロン | 9 | 36 | 向敌全体发动风属性攻击，伤害值为ゲイル的4倍 |

**ヒーラースペル系**

| 属性 | 魔法 | 魔法Lv | 消费MP | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 无 | キュア | 1 | 6 | 回复我方1人的HP |
| 无 | サブキュア | 3 | 16 | 大幅回复我方1人的HP |
| 无 | キュアス | 5 | 32 | 回复我方全员的HP |
| 无 | イクスキュア | 7 | 44 | 完全回复我方1人的HP |
| 无 | イクスキュアス | 9 | 92 | 完全回复我方全员的HP |

**ホーリースペル系**

| 属性 | 魔法 | 魔法Lv | 消费MP | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 圣 | クリア | 1 | 14 | 解除我方1人除诅咒以外的异常状态 |
| 圣 | ホーリー | 3 | 24 | 向敌单体发动圣属性攻击，伤害值与INT成正比 |
| 圣 | クリアス | 5 | 62 | 解除我方全员除诅咒以外的异常状态 |
| 圣 | ゴッドハンド | 7 | 70 | 完全回复我方1人除MP以外的能力值 |
| 圣 | アドヴェント | 10 | 70 | 向敌全体发动圣属性攻击，成功率与INT成正比 |


交友 云南 徐万苏
强烈要求PG变回半月刊！一月一本对于高三的我们来说根本不够看啊！
男，17岁，云南省昆明市东风西路488号，QQ490255603

## ユナイトスペル系

| 属性 | 魔法 | 魔法Lv | 消费MP | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 火水 | ポップシールド | 6 | 20 | 给我方1人施加防护罩 |
| 火水 | ファイアボール | 8 | 50 | 向敌全体发动巨大的火球攻击，伤害值为ロースペル的3倍 |
| 水土 | スロウヘッジ | 6 | 26 | 让敌单体的AGI减半 |
| 水土 | バクテリオ | 8 | 22 | 向敌单体发动强力的毒属性攻击，伤害值为ロースペル的4倍 |
| 土风 | ライトニング | 6 | 24 | 向敌单体发动落雷攻击，伤害值为ロースペル的3倍 |
| 土风 | サンダーボルト | 8 | 50 | 向敌全体发动雷电海啸攻击，伤害值为ロースペル的3倍，追加麻痹效果 |
| 风火 | リフラックス | 6 | 24 | 给我方1人施加魔法防护罩 |
| 风火 | ライトアロー | 8 | 32 | 向敌单体发动光线攻击,伤害值为ロースペル的4倍，追加中毒效果 |

## ユニオンスペル系

| 属性 | 魔法 | 魔法Lv | 消费MP | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 火水土风 | スパーク | 7 | 28 | 向敌单体发动激烈的爆炸攻击 |
| 火水土风 | エナジーボルト | 10 | 56 | 向敌全体发动大爆炸攻击 |
| 火水土风 | ディスペル | 5 | 20 | 解除我方一人的诅咒状态 |
| 火水土风 | ホーリーワード | 8 | 60 | 解除我方全员的诅咒状态 |
| 火水土风 | アンチフィジカル | 6 | 52 | 给我方全员施加防护罩 |
| 火水土风 | アンチスペル | 6 | 56 | 给我方全员施加魔法防护罩 |
| 火水土风 | リーインカネート | 9 | 66 | 让我方1人在战斗不能时自动复活 |

## バニティスペル系

| 属性 | 魔法 | 魔法Lv | 消费MP | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 暗 | ダーク | 2 | 20 | 向敌单体发动暗属性攻击，伤害值与MIN成正比 |
| 暗 | フレイム | 4 | 40 | 向敌全体发动暗属性攻击，伤害值与MIN成正比 |
| 暗 | デス | 6 | 26 | 让敌单体陷入死之诅咒状态 |
| 暗 | カース | 8 | 18 | 让敌单体陷入诅咒状态 |
| 暗 | デモリッシュ | 10 | 60 | 向敌全体发动暗属性攻击，伤害值与MIN成正比 |

## マインドスペル系

| 属性 | 魔法 | 魔法Lv | 消费MP | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 无 | スリープ | 2 | 12 | 让敌单体睡眠 |
| 无 | デバイド | 4 | 42 | 将消耗MP值的九成分给我方1名同伴 |
| 无 | デルージョン | 6 | 32 | 让敌全体陷入幻觉状态 |
| 无 | アブソーブ | 8 | 26 | 吸取敌单体的MP |
| 无 | ソウルイレイズ | 9 | 36 | 让敌单体即死 |

## エンチャント系

| 属性 | 魔法 | 魔法Lv | 消费MP | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 火 | ヒートウェポン | 2 | 2 | 给武器附加火属性 |
| 火 | ヒートアーマー | 2 | 2 | 给铠甲附加火属性 |
| 水 | アクアウェポン | 2 | 2 | 给武器附加水属性 |
| 水 | アクアアーマー | 2 | 2 | 给铠甲附加水属性 |
| 土 | アースウェポン | 2 | 2 | 给武器附加土属性 |
| 土 | アースアーマー | 2 | 2 | 给铠甲附加土属性 |
| 风 | ゲイルウェポン | 2 | 2 | 给武器附加风属性 |
| 风 | ゲイルアーマー | 2 | 2 | 给铠甲附加风属性 |

# 全部道具的使用效果资料一览

| 回复道具系 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 道具名 | 买入价 | 卖出价 | 效果 | 使用场所 |
| 元气の药 | 30 | 15 | 回复我方1人HP最大值的30% | 移动中/战斗中 |
| 元气の妙药 | 150 | 75 | 回复我方1人HP最大值的50% | 移动中/战斗中 |
| 元气の秘药 | 500 | 250 | 完全回复我方1人的HP | 移动中/战斗中 |
| 心の水 | 300 | 150 | 回复我方1人MP最大值的30% | 移动中/战斗中 |
| 心の清水 | 1500 | 750 | 回复我方1人MP最大值的50% | 移动中/战斗中 |
| 心の圣水 | 5000 | 2500 | 完全回复我方1人的MP | 移动中/战斗中 |
| 不屈の灵木 | 1650 | 825 | 回复我方1人HP和MP最大值的50% | 移动中/战斗中 |
| 激昂の灵木 | 5500 | 2750 | 完全回复我方1人的HP和MP | 移动中/战斗中 |
| 七色のなんこう | 100 | 50 | 解除诅咒以外的异常状态 | 战斗中 |
| 祝福の光轮 | 150 | 75 | 解除诅咒状态 | 移动中/战斗中 |
| 复活の真珠 | 9000 | 4500 | 让我方1人复活 | 战斗中 |
| 复活の水晶 | 16000 | 8000 | 让我方1人完全复活 | 战斗中 |
| 惠みの雨 | 450 | 225 | 回复我方全员HP最大值的50% | 移动中/战斗中 |
| 惠みの风 | 4500 | 2250 | 回复我方全员MP最大值的50% | 移动中/战斗中 |
| 惠みの阳光 | 非卖品 | 8250 | 完全回复我方全员的HP和MP | 移动中/战斗中 |

| 攻击道具系 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 道具名 | 买入价 | 卖出价 | 效果 | 使用场所 |
| バーンクラスト | 40 | 20 | 向敌单体发动火属性攻击 | 战斗中 |
| 炎の宝珠 | 非卖品 | 60 | 向敌全体发动火属性攻击 | 战斗中 |
| アイスクラスト | 40 | 20 | 向敌单体发动水属性攻击 | 战斗中 |
| 冰の宝珠 | 非卖品 | 60 | 向敌全体发动水属性攻击 | 战斗中 |
| グランクラスト | 40 | 20 | 向敌单体发动土属性攻击 | 战斗中 |
| 地の宝珠 | 非卖品 | 60 | 向敌全体发动土属性攻击 | 战斗中 |
| ブロークラスト | 40 | 20 | 向敌单体发动风属性攻击 | 战斗中 |
| 岚の宝珠 | 非卖品 | 60 | 向敌全体发动风属性攻击 | 战斗中 |
| 圣光石の珠 | 400 | 200 | 向敌单体发动圣属性攻击 | 战斗中 |

| 状态变化系 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 道具名 | 买入价 | 卖出价 | 效果 | 使用场所 |
| 战神の水 | 非卖品 | 2500 | 让我方1人的STR在战斗中变成2倍 | 战斗中 |
| 天空神の水 | 非卖品 | 2500 | 让我方1人的INT在战斗中变成2倍 | 战斗中 |
| 风の翼 | 5000 | 2500 | 让我方1人的AGI在战斗中变成2倍 | 战斗中 |
| 龟の甲罗 | 140 | 70 | 让敌单体的AGI减半 | 战斗中 |
| 经验の镜 | 非卖品 | 135 | 战斗结束后获得经验值变成2倍 | 战斗中 |
| ジュエルバッグ | 非卖品 | 135 | 战斗结束后获得金钱变成2倍 | 战斗中 |
| アタックガード | 130 | 65 | 向我方1人施加防护罩 | 战斗中 |
| マジックガード | 130 | 65 | 向我方1人施加魔法防护罩 | 战斗中 |
| ガードヴェール | 非卖品 | 130 | 向我方1人施加防护罩和魔法防护罩 | 战斗中 |
| 防护罩ヴェール | 非卖品 | 390 | 向我方全员施加防护罩和魔法防护罩 | 战斗中 |
| 毒の投げ矢 | 250 | 125 | 让敌单体中毒 | 战斗中 |
| 石の咒符 | 450 | 225 | 让敌单体石化 | 战斗中 |
| 午睡の羽 | 500 | 250 | 让敌全体睡眠 | 战斗中 |


交友 上海 陈琦玮
数独100问是个不错的PSP游戏！
男，14岁，上海市长宁区虹桥路996弄，QQ850113202

| 状态变化系 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 道具名 | 买入价 | 卖出价 | 效果 | 使用场所 |
| 睡魔の牙 | 250 | 125 | 让敌单体睡眠 | 战斗中 |
| 言灵の壶 | 250 | 125 | 让敌单体沉默 | 战斗中 |
| 束缚の糸 | 250 | 125 | 让敌单体麻痹 | 战斗中 |
| 千年石の粉 | 450 | 225 | 让敌单体石化 | 战斗中 |
| 沉默の香 | 500 | 250 | 让敌全体沉默 | 战斗中 |
| 幻觉の雾 | 500 | 250 | 让敌全体混乱 | 战斗中 |
| 暗黑の滴 | 非卖品 | 250 | 让敌全体目盲 | 战斗中 |
| 退魔の香水 | 460 | 230 | 地图上的敌人不会向我方攻击 | 移动中 |

| 能力变化系 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 道具名 | 买入价 | 卖出价 | 效果 | 使用场所 |
| 战士のかけら | 非卖品 | 100 | 让我方1人的STR随机增加1~5 | 移动中 |
| 豪杰のかけら | 非卖品 | 100 | 让我方1人的VIT随机增加1~5 | 移动中 |
| 贤者のかけら | 非卖品 | 100 | 让我方1人的INT随机增加1~5 | 移动中 |
| 圣母のかけら | 非卖品 | 100 | 让我方1人的MIN随机增加1~5 | 移动中 |
| 疾风のかけら | 非卖品 | 100 | 让我方1人的AGI随机增加1~5 | 移动中 |
| 匠のかけら | 非卖品 | 100 | 让我方1人的DEX随机增加1~5 | 移动中 |
| 生命のかけら | 非卖品 | 100 | 让我方1人的HP最大值上升 | 移动中 |
| 精神のかけら | 非卖品 | 100 | 让我方1人的MP最大值上升 | 移动中 |
| ファイアビーン | 非卖品 | 200 | 让我方1人的火之精灵力量上升 | 移动中 |
| コールドビーン | 非卖品 | 200 | 让我方1人的水之精灵力量上升 | 移动中 |
| ガイアビーン | 非卖品 | 200 | 让我方1人的土之精灵力量上升 | 移动中 |
| ウィンドビーン | 非卖品 | 200 | 让我方1人的风之精灵力量上升 | 移动中 |
| 炎出の油壶 | 40 | 20 | 给武器附加火属性 | 移动中/战斗中 |
| 冰出の油壶 | 40 | 20 | 给武器附加水属性 | 移动中/战斗中 |
| 地出の油壶 | 非卖品 | 20 | 给武器附加土属性 | 移动中/战斗中 |
| 岚出の油壶 | 40 | 20 | 给武器附加风属性 | 移动中/战斗中 |
| 炼钢石 | 非卖品 | 2500 | 打造装备的材料 | 锻冶屋 |

攻略研究

其实，《龙士传说》这款作品本身就是一款小众化的作品。早先在PS平台推出的时候就给玩家一种“画面上非常震撼”的感觉，之后的两次复刻作品也一如既往的保持了本作原有的风貌，不过在人物建模和移动速度方面并没有做出细微的调整，整体上还是给玩家一种怪怪的感觉。系统方面，和主流RPG如出一辙，传统的回合制战斗，再加上自由的技能点学习、初期的不同剧本选择、众多的同伴，以及正篇中超高的自由度无疑成为本作的亮点。在PSP上作品匮乏的年代，能有这么一款二线RPG出现，也算是填补了PSP玩家心目中的一片空白。推荐所有PSP玩家都可以进行尝试一下，体验一下当年的“神作”的风范。

# PG贴图特搜队

□主持／翔武
□美编／伟哥

贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并。收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的。

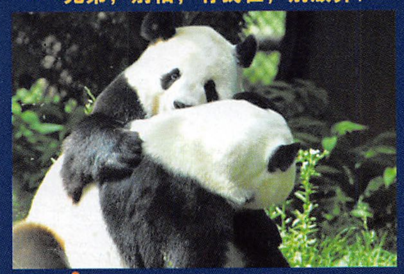


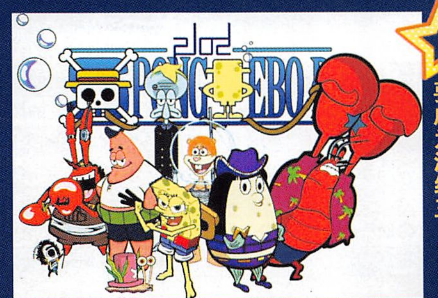

前段时间一张变形金刚2大力神概念图



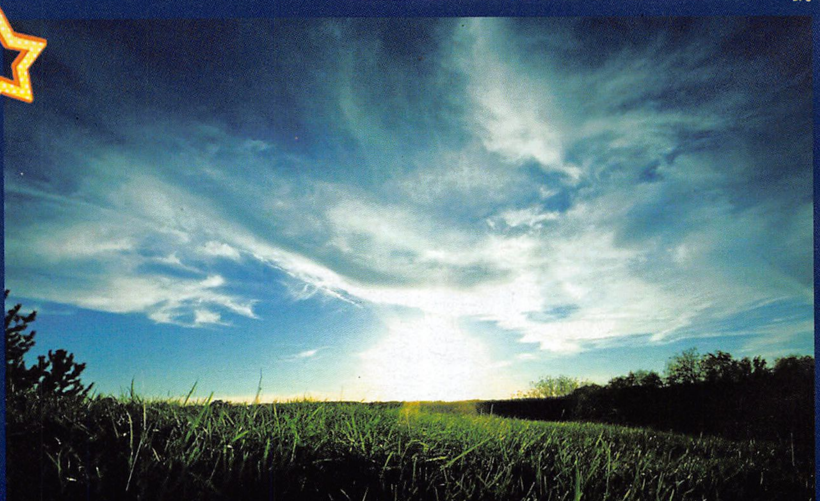
这个士官长简直是太阳光了，应该说，太春天了啊。

兄弟，别怕，有我在，别放弃！





这个简直太雷了，我要成为海绵王。



无意间找到的图，觉得感觉很不错，现在用来做自己的桌面。



交友 广东 黎晏维 翔武哥，现在点解你当家了？你的袜子在我手上，马上寄一台NDSI给我，否则撕票！
男，13岁，广东省珠海市前山明珠南路1036号，QQ516445050



大家好，我就是那个打不倒的空气人，知道我是什么来头了吧……

为何NDS上不能出一款类似怪物猎人这样的杰作呢？
男，17岁，深圳市福田区华强北路，518034

深圳 夏朝华



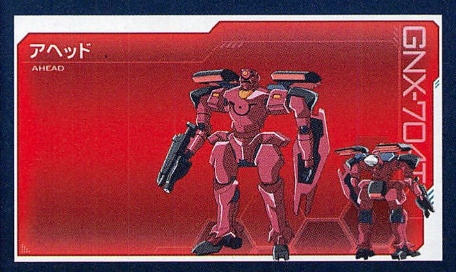

文/月莺
责编/翔武
美编/伟哥

各位读者们春节过得愉快吗？新的一年又要开始了，大家加油啊！不过这一年才开始，马上就到圣战日了。哼，吉翁的男人只需要扎古，不需要女人！（底下身份不明人群：基库！吉翁！）还好我们吉翁公国是很照顾“彪悍的男人”（翔武摆出了彪悍的姿势）的，所以在2月12日经典的高达战略游戏《基连的野望 阿克西斯的威胁V》就在圣战日前两天就发售了！赶紧下载好放进翔武的棒子里，我问：“翔武啊，你还想女人吗？”翔武：“女人是什么？比扎古厉害吗？”

## 黑历史的机库

### 鲜红得仿佛沾满鲜血的盔甲
### 地球联邦维和军主力MS——Ahead

Ahead“先驱式”是地球维和军A-Laws的主力MS，只有一定军衔的小队长才能配备这种先进的MS。虽然大部分情况还是出演杂鱼的角色，不过实力不容小看，许多优秀的地球ACE都是在驾驶这台机体。




GNX-704T Ahead：这台编号GNX-704T Ahead的MS从名字上就可以得知，这台MS是从GN-X白虎星式系列延伸而来的，使用的同样是散步红色粒子的拟太阳炉作为能源基础。先驱式的性能已经超越了天人的第三代高达。这一点在《高达00》第二季的第一话就有些表现。驾驶先驱式的巴拉克上尉击败了刹那的旧式高达EXIA。虽然是EXIA不完全的状态，不过在白虎星3式都不敌受损的EXIA的时候先驱式却战胜了EXIA，可以看出GNX-704T Ahea先驱式的各种优点。

GNX-704T Ahea先驱式的强悍源于在构造上比起白虎星3式更接近高达，如果把那类似日本盔甲的外壳去掉，就能看到和高达一样的太阳炉的零件构造。不过在那个时代，高达并不被人们接受，所以不能把这个模样直接暴露出来，就覆盖上了造型有点像日本铠甲的装甲。之所以会这样和变革者不无关系，估计是变革者将高达的情报用在了地球联邦维护军A-Laws的装备之上。

武器方面有各种各样的配置，先说说最标准的标配：

GN光束来复枪：先驱式的主力武器，这项武器在量产机都是主力装备的常客。先驱式的GN光速来复枪在火力和射程上都要高于白虎星式。

GN光束机关枪：比起GN光速来复枪要小的装备，射出的是小型光束。在威力上自然不能和GN光束来复枪比拟，不过在连射能力上占优。

GN光束刃：标准的格斗战武器，威力与高达的GN光束刀不相上下。平时藏在肩膀的部位，拔出后就会带着红色的光束刃。

GN护盾：可靠的防御装备。使用高强度的E碳素钢制成，有着相当好的防御效果。这装备让先驱式的存活率大幅上升。

GN火神炮：很传统的头部武器，威力比起GN光束机关枪还要小得多，对MS战派不上什么用场的武器。有好过没有吧？

如此优秀的性能，难怪得到A-Laws校官的欢迎，杀了自己父亲老熊塞尔肯的小熊安德烈在能够坐上这台MS的时候非常兴奋。说他用他的父亲换来了先驱式的驾驶权也不为过。


交友 北京 房宽京
连续两次上边角栏，希望三连冠！满足我这个小小的愿望吧！
男，20岁，北京市昌平区沙河镇，邮编102206

GNX-704T Ahead先驱式就是地球联邦维和军军力的象征。正因为这台武器的强大，所以只配备给地球联邦维和军A-Laws，而地球联邦军则还是用旧式的MS，可怜的俄罗斯荒熊塞尔肯即使升官了，也还是开着那老旧的铁人。所以他才会出现连解释的时间都没有，就被自己的儿子杀死的可悲下场。如此的军力不平衡，也让地球联邦只能唯A-Laws是从。就连地球联邦军的司令都出卖联邦的利益，以谋求A-Laws内部一个将军的职位。于是在地球联邦内部已经没有能够对抗A-Laws的军力了。真是养虎为患的典范。

| 机体番号 | GNX-704T |
|---|---|
| 机体代号 | 先驱式 |
| 出现作品 | 机动战士高达00 |
| 机体类型 | 泛用型量产MS |
| 制造商 | A-Laws |
| 所属 | 地球联邦维和军A-Laws |
| 机师 | A-Laws的精英 |
| 初次配备 | 不明 |
| 内部环境 | |
| 全高 | 20.6米 |
| 本体重量 | 71.1吨 |
| 装备及设计特征 | |
| 内部装备 | GN拟太阳炉1台 |
| 武装 | |
| GN光束来复枪、GN光束机关枪、GN光束剑、GN护盾、GN火神炮 | |
| 机动性 | ★★★ |
| 装甲 | ★★★ |
| 白刃 | ★★★ |
| 射击 | ★★★ |
| 界限 | ★★★ |

## 黑历史的真相

### 月莺和翔武的杂谈会十四回

**月莺：**新年好啊。虽然这大春节挺喜庆的，不过高达00的观众们却有的在哀悼，有的杀声震天啊！在叫什么“熊叔好惨”“小熊必须死”……

**翔武■**有情可原嘛，日本的新年早就过了。熊叔作为好人的代表当然是死得惨烈，而小熊安德烈作为一个天天念道已故得母亲，还一边夺人所爱的人来说，照这个剧情下去，和他有矛盾的人可以说是非常多了，生存率实在不高啊。

**月莺：**想起一句广告词“子女好与坏，全看沟通与关怀”……小熊还在圣战日之前搞上了路易斯，这估计也是“必须死”的原因吧(笑)。这次政变救了天人呢。你看柯南(玛内金)多辛苦终于在射点水枪就能击毁天人了，却在这时候必须调头，可惜。

**翔武■**在很多机器人动画里都可以看到这种在当危险将临到所有人身上的时候，大家团结一致一起度过难关，和之前的各派战争形成反衬。没想到在OO里也加入了这个要素啊。

**月莺：**想起一句广告词“子女好与坏，全看沟通与关怀”……小熊还在圣战日之前搞上了路易斯，这估计也是“必须死”的原因吧（笑）。这次政变救了天人呢。你看柯南（玛内金）多辛苦终于在射点水枪就能击毁天人了，却在这时候必须调头，可惜。虽然两边杀得你死我活，可是在太阳能电板掉落时候团结一心，真是感人啊。

**翔武■**在很多机器人动画里都可以看到这种在当危险将临到所有人身上的时候，大家团结一致一起度过难关，和之前的各派战争形成反衬。没想到在OO里也加入了这个要素啊。

**月莺：**这里我要吐槽，你想啊！拟太阳炉明明就是有能源限制的。看看当时那么恐怖的场面，那么多电板坠入地球，全力射击场面真是壮观。可是想不到小熊的GN-X在全力射击后居然还能继续战斗……

**翔武■**对啊！而且这么严峻的场面，他还能有工夫大义灭亲升官。

**月莺：**他如愿坐上先驱式了，用他父亲做踏板。要是悲剧能阻止在开始就好了。说到本来能阻止这一切的00高达的最新必杀技“断空光牙剑”，这进了机战要抢曾加和断空我的饭碗了……

**翔武■**断空光牙剑扯啊，这光剑已经超过卡缪数倍了。顺便，在情人节前的那一集实在太扯了！中间告白不说，尤其是最后的那里，这简直就是再向情人节致敬(因为OO周日放，情人节周六)。人家其他人好歹是嘴里念着自己想念的人，唯独伪娘和刹那，念道的都不是人的！这俩人脱团无望了……

**月莺：**不过阿雷路亚这个情人节也不好过了。因为熊叔的死受到刺激，温柔的玛丽又变回了“兵器”索玛，而且还变得相当野蛮。在索玛面前阿雷只有被骂的份儿。这不是一部《我的野蛮女友——索玛》吗？（大笑）



游戏单间

73192136，是掌机迷你就加进来！验证信息就写你最喜爱的小编名字。
男，18岁，安徽省阜阳市纺织厂家属院，QQ982643925
安徽 张闻地 交友

勇者斗恶龙，英文名为Dragonquest，简称DQ，与FF系列不同，一直走着传统RPG的路线。

□主持/一狼 □美编/伟哥

# DQ系列深度考究——武器防具篇

## 每期DQ系列小知识

大家知道DQ系列从哪一作开始有小徽章系统的吗？最早从FC版DQ4开始，就已经有了小徽章系统的存在，只不过当时的系统还不是很完善。FC版DQ4和各版本的DQ5中，小徽章属于消耗品，交换特定奖品必须付出对应枚数的小徽章才行，而系列的其他作品(包括复刻版的DQ3、DQ4）中，只要积攒的小徽章数量达到一定额度，即可找徽章王索要奖品。当然，两次复刻版的DQ1+2里面，并没有导入小徽章系统，希望以后有机会推出复刻作品来完善吧。

前两期分别给大家介绍了DQ系列道具部分的相关考究，这期给大家讲述一下DQ系列的武器防具方面的知识吧。众所周知，DQ系列的一大特色就是用过诸多系列的“惯例”，比如一成不变的装备、咒文、战斗系统等等。而武器防具也作为DQ系列的传统，基本上一把武器往往会贯穿系列的多款作品。下面，就给大家来简要分析一下DQ系列有哪些知名的装备吧。

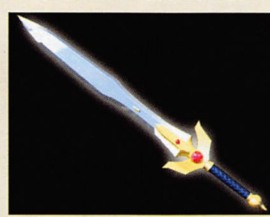
## 罗特套装

在DQ1~3的罗特三部曲中，最为著名的装备就是勇者罗特留给后人的罗特装备了。由于最早的罗特三部曲是以3−1−2的顺序讲述，所以在DQ3的主角拯救世界被国王封于罗特的称号之前，罗特装备



并没有冠以“罗特”之名。所以基本上可以确定，3代里面的“王者之剑”、“勇者之盾”、“光之铠”这三件装备就是罗特装备。可能是由于常年风化的原因，到了之后的DQ1以及DQ2中，罗特装备的效果值逐渐减弱。值得一提的是，在DQ2里突然出现的罗特之盔究竟是何出处目前还不得而知……也不能否认是后人打造出的一件装备并非罗特本人当年的遗物。

而罗特系列的装备中，只有罗特之铠有特殊的效果。装备上罗特之铠后，在地图上移动时可以自动回复自己的HP，即使是3代的光之铠也同样具有此效果，所以从这一点更可以断定3代主角身上穿着的装备就是罗特套装。



实际上，DQ3的罗特之剑和DQ1的罗特之剑在外表上还是有所区别的，这张图是DQ3的罗特之剑，剑刃略宽，剑柄也有细微的区别，而DQ1的罗特之剑则比较平整细长，仔细观察就能看出区别。此外，在DQ7里也有一把“王家之剑”有不少人以为就是DQ3里的罗特之剑，事实并不是这样。DQ3里的这把名为“王者”而不是“王家”，而且从官方公布的设定图来看，外型构造也有区别。当然，这些武器的渊源对以后的系列剧情、世界观考究也有着重要的参考价值。

罗特装备的效果值

| 武器名 | DQ1 | DQ2 FC/SFC | DQ3 |
|---|---|---|---|
| 罗特之剑 | 40 | 40/40 | 120 |
| 罗特之铠 | 28 | 40/75 | 82 |
| 罗特之盾 | — | 20/30 | 65 |
| 罗特之盔 | — | 20/20 | ? |



交友 广东 邹明洋 本命年了，小弟在此恭祝广大掌机迷及众小编学习进步，事业有成，工作顺利！
男，23岁，广东省茂名市为民路101号，QQ455973092

## 天空套装

在当前DS版DQ4与DQ5大红大火之际，天空装备系列想必已经无人不知无人不晓了吧？因为天空系列也是按照6-4-5的倒叙方式讲述，所以DQ6中的天空装备也没有冠以“天空”之名。当然，也有人提出“拉米亚斯之剑”、“奥尔格之铠”、“斯费达之盾”、“塞巴斯头盔”这4件装备不属于天空系列的争论，不过目前仍没有确凿的证据，所以这里还是把这些装备当作天空套装来看待吧。



而天空系列装备的特点则非常明显，天空之剑使用后具有冻结波动的效果、天空之盾则具有魔法反弹的效果。而到了DQ6里，“拉米亚斯之剑”的效果却是攻击翻倍，“斯费达之盾”的效果而是魔法封印，所以如果想确定DQ6里的这些装备就是天空套装的话，还需要翻出大量的史料来考证才行。

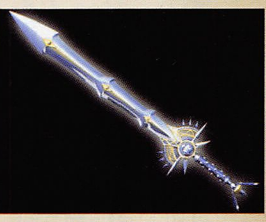
天空装备的效果值

| 武器名 | DQ4 | DQ5 | DQ6 打造前/后 |
|---|---|---|---|
| 天空之剑 | 110 | 110 | 130/145 |
| 天空之铠 | 70 | 85 | 80/100 |
| 天空之盾 | 55 | 60 | 65/— |
| 天空之盔 | 30 | 50 | 45/50 |

## 全系列登场的武器防具

正如上文所述，DQ系列有许多知名的武器防具在多款作品中都有出现，那么根据资料统计，完全在DQ正统作品1~8代中全部登场的所有武器防具共计7件，如下表所示：

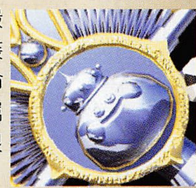
## 金属王套装



DQ系列中非常著名的金属王装备系列从DQ5开始正式登场，虽然在前作DQ4开始就有はぐれメタル（离散金属系列）装备登场，曾经一度以为失散金属装备和金属王系列同为一体，而直到DQ8的推出，才算是证实了失散金属和金属王属于两套不同的装备。

不过在DQ8中，金属王套装的武器并非是剑，取而代之的是枪。这一点在系列作品中还是首次，当然，有着不亚于金属王装备优势的金属回旋镖也在DQ8中第一次登场。不知道以后的作品中会不会有其他金属王装备的派生武器出现。

这里有一张金属王之剑的特写图，大家可以看清剑柄处有金属王的图案，而图案周围还有着“SWORD OF METAL KING”的铭文，尽显尊贵感。这把剑最大的优势在于并非只有勇者才能装备，而且某几作中还可以到赌场里批量刷，所以熟悉DQ的玩家，基本上不会对这把究级的武器感到陌生吧。最重要的一点，金属王套装的武器对金属系敌人的命中率也比较高，猎杀金属系敌人的时候也能发挥很大的优势。



金属王装备的效果值

| 武器名 | DQ5 | DQ6 | DQ7 | DQ8 |
|---|---|---|---|---|
| 金属王之剑 | 130 | 130 | 130 | — |
| 金属王之铠 | 95 | 115 | 115 | 120 |
| 金属王之盾 | 70 | 70 | 70 | 65 |
| 金属王之盔 | 70 | 70 | 60 | 55 |

全系列登场的武器防具效果值一览

| 武器名/中文名 | DQ1 | DQ2 | DQ3 | DQ4 | DQ5 | DQ6 | DQ7 | DQ8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| こんぼう/棍棒 | 4 | 8 | 7 | 7 | 9 | 9 | 8 | 7 |
| どうのつるぎ/铜剑 | 10 | 10 | 12 | 12 | 13 | 13 | 11 | 13 |
| はがねのつるぎ/钢铁之剑 | 20 | 30 | 33 | 40 | 33 | 33 | 33 | 35 |
| ぬののふく/布服 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| くさりかたびら/锁链甲 | 10 | 12 | 20 | 18 | 19 | 19 | 20 | 20 |
| はがねのよろい/钢铁之铠 | 24 | 25 | 32 | 35 | 30 | 30 | 34 | 39 |
| かわのたて/皮盾 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

游戏单间

永康不大不小的地方，我身为一名掌机迷，望和你们做朋友！
男，23岁，浙江省永康市九铃中路，QQ281714501
浙江 杨剑 交友




# 火纹圣殿

圣战之传说，苍焰之轨迹，不熄的火焰，永恒的纹章！火纹圣殿再开，继承光之遗产的圣战士，续写人龙之殇的神话……

文/包子 美编/伟哥

## 不同的火焰纹章，一样的众生相！

### 召唤师

《火纹》的世界观一直相对偏向于中世纪的欧洲宫廷风格，其中虽然融入一些龙族之类的奇幻色彩，但是总体上来讲还是更偏向于皇室的王位权利争夺和战争主题。在早期的作品中体现的很多，像是《圣战系谱》这种虽然有龙族的世界观，但是庞大复杂历史背景设定，单纯的人类之间权利与欲望的碰撞以及龙族的介入还有国家之间的存亡和矛盾。在构成庞大的世界观的同时，也构建出火纹系列的大体框架。算比较中规中距的固定模式。但是《圣魔》中，却首次加入了大量的魔物，以及新的职业召唤师。虽然刚开始让玩家感到很新鲜。但是这个让大家期待很久的新职业在实际战斗中却显得有些鸡肋。

“所谓的召唤师，就是会通过咒语、物品、意念等形式召唤出不同属性的物种(即召唤兽)，帮助召唤师进行战斗、治疗等任务。往往也会发生因为召唤师本身能力不足而导致召唤兽失控、消失、反叛等异常状态出现。”而《圣魔》中的召唤师每次可以召唤出一个骷髅士兵，攻防都很一般，只能当炮灰用，每召一个得10点经验，一次战斗只能召一个。

在火纹这种需要精密计算走格占位的游戏中，这样的骷髅战士其实用途并不是很广泛。最多是由于火纹系列不能死人，所以用来挨刀子当炮灰。当刚出现这个职业介绍的时候，许多新手玩家都觉得这样会降低难度，可以少死几个同伴了。不过在实战中大家慢慢发现，这炮灰似乎并没有期待那样可以当作救命的护身符。



↑我想大多数玩家一定像我一样一周目图新鲜转召唤师，二周目就转暗魔了……

首先还是移动力底的问题，不能直接参与第一线的突击任务，即使可以做炮灰又能有什么用呢?很可能前线同伴都已经挂掉了，他还没赶到现场呢。而当随着大部队赶到的时候，又可能因为他而卡位让我方主力无法跟进造成前线更严重的伤亡。所以感觉在召唤师的设定上，还是有很多有待改进的地方，譬如如果召唤师可以召唤出我方死去的同伴出来战斗，当几回合后消失。又或者可以召唤出龙族，哪怕是丧尸龙。这样的设定恐怕会更容易让玩家接受。至少在攻略中即使死掉了同伴。也可以时不时的召唤出


交友 云南 许家铭 喜欢口袋妖怪的朋友们写信给我，有信必复。
男，12岁，云南省昆明市东郊八公里干体所，QQ786125251

来辅助战斗。不过估计如果真是这样设定的话，那DS版火纹里那种为了进外传而屠杀板凳军团的事件会再次重演。但是只不过这次是屠杀主力，这样一场战斗中就无形多了一个主力了。(= =+)

不过话说回来，火纹这样的游戏，虽然感觉和一开始加贺在时那种偏向于史诗风格的作品已经有了很大的出入了。但是“王子复仇人龙之恋王都夺还”的主线剧情还是一直保留，并且尽管做了很多尝试，但是骑士，剑士等经典职业都一直延续着传统。召唤师加进去真的有些显得格格不入，因为听起来技能强大无比，但是实际战斗中却有些碍手碍脚的。还不如中规中距的继续欧洲宫廷王族风格来的更有味道些。

但是从最近火纹慢慢削弱剑士骑士的能力，同时不断尝试新职业，新种族的搭配上来看。很有可能火纹的下一次新作就会转型。当然，或许在某一天我们也会看到没有剑士与骑士，完全是魔法魔物当道的火纹。虽说现在有些不敢想象。但是IS社也的确一直在革新尝试着去迎合更多玩家的口味。所以，我们只能试目以待。希望下次如果再有召唤师，能让玩家真正在战斗中感受到召唤师的魅力。

## 腹黑扭曲的皇子

每个复活的魔王背后都一定有一个腹黑扭曲的皇子。这样说虽然不完全对，但是仔细想想到也差不多，从《纹谜》的哈丁到《系谱》的亚尔卫斯，以及《封印之剑》的赛菲尔，到《圣魔》的利昂。虽然都是大权在握的皇子或者皇帝。但是最终，却都是一场悲剧的导火索。

其实作为一个人的力量真的很有限。不管是号召天下皇帝，还是名誉大陆的勇者。在大



↑《圣魔》的腹黑皇子，诶？和某人感觉真像啊……（翔武：去死— —）

自然奇迹般的力量下都显得那么微不足道。在面对就连自己都无法去改变的命运面前，无力感从未如此强烈的刺激着他们的灵魂。或许只是为了实现心中理想的国度，或许只是因为厌倦了人类无休止的战争，或许只是为了逃避自己的懦弱，想向其他人证明自己的能力。最终，他们都选择了被封印起来的禁忌的能力。他们理所当然的认为自己一定会控制住这邪恶的力量，自己一定会得到更强大的力量，这样就可以改变命运，改变周围的一切了。




↑《封印》中强势的国王，因为幼年时的经历，造成了他极端的性格……

但是他们错了，在从他们渴望借助其他力量的那一刻开始，他们就已经彻底输了，因为从那一刻起，他们就已经向自己暗示了自己的失败以及无力。所以尽管他们觉得完全可以驾驭这些邪恶的力量，但是最终还是成了可怜的傀儡。又或许从他们下定决心要获得邪恶的力量的时候，就已经被操纵，看不清真正的自己。所谓的魔由心生，大概就是这个道理吧。

《圣魔》中的利昂正是这种类型。由于体弱多病，再加上软弱的性格使得他一直就没有自信。尤其是和自己的好朋友比起来，自己更是显得那么不起眼，只能跟在他们身后，只能羡慕的看着他们的冒险，只能寄希望与朋友们的帮忙。正是这种自卑性的心态，使得他习惯了不管发生什么都去依赖别人，而没有自信自己去改变什么。即使是他在接受了父亲临终的托付时，第一个想到的方法还是找朋友帮忙，但是毕竟现实是残酷的，作为一国之君，该承担的、该面对的东西是不会改变的。所以，最后他选择了使用魔石来复活自己的父亲。结果可想而知，魔王强大的力量将他脆弱的内心完全吞噬，造成了大陆的悲剧。

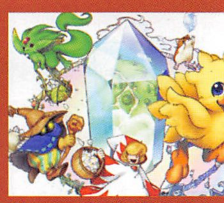
由此可见，真正可怕的并不是只身面对着无法改变的事实，而是拥有无法相信自己的心……

# [电玩回忆录] GBA的不灭传说

Vol.09

成长 感动 怀旧

主持/一狼 美编/伟哥



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

## 露娜-传说

RPG ●Media ring●2002年4月12日 ●1-2人●64Mbit

### Check! 游戏简介




↑GBA版露娜传奇的游戏封面图。

说到“露娜”这个系列，非常值得一提的就是这个系列很早开始就开创了真人语音的要素。因此，游戏界开创了不少融合动漫特色的作品出现，让知名声优来担任角色的配音工作逐渐的流行开来。而游戏的故事方面，则是以一个名为“苍之星”的巨大星空魔法世界“露娜”为舞台，讲述的是一个融合着剑与魔法的幻想传说故事。为了救出女神阿尔蒂娜的转生少女，向往着名剑“龙之斩”的少年和自己充满个性的伙伴们一起，一起上演了一幕充满爱与勇气的故事。




↑由于是GBA早期的作品，游戏的标题画面略显粗糙。

这款号称感动了100万人的名作，曾在02年于GBA上推出过复刻作品。这款复刻作品虽然因为机能及容量的原因在动画和语音上大幅缩水，不过从掌机的便携性来考虑，的确是让我们广大掌机玩家也能领略到这个系列的魅力。此外，GBA上的这款复刻作品针对原版也做出了适当的调整与修正，所以，即使玩过原作的玩家重新在GBA上体验本作也能体验到新的乐趣。

### Check! 进化的新要素

这款复刻版露娜在剧情方便除了保留原作的主线剧情之外，还增加了部分分支剧情，使得游戏的耐玩度得到进一步提升。战斗系统方面也做出了大幅调整，所有的角色建模扩大，此外战斗中的动作也发生变化，怪物的图片和招式也做了细节方面的调整。地图方面也做出了大幅的调整，不止是村庄，大地图也进行了重新的描绘，玩家玩起来绝对会感觉耳目一新。最后，游戏中加入了全新的气槽系统，反复攻击敌人即可积攒气槽，当气槽达到一定程度即可发动威力强大的必杀技，总之，本作可谓是进行了脱胎换骨式的变化，纵然画面上略有缩水，不过系统上的变化无疑弥补了这个缺陷。

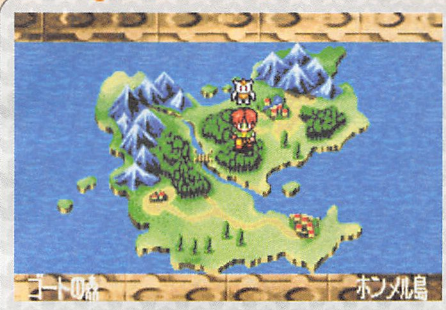



↑游戏的整体画风也是卡通Q版，玩起来感觉非常亲切。

接下来就给大家讲述一下GBA版独有的新要素——卡片收集系统吧。游戏中玩家只要打倒杂兵或者BOSS之后就有一定几率获得各种卡片，



交换 江苏 黄一辰 最近喜欢上《梦幻之星ZERO》……还有，欢迎光临八房吧和一狼吧！
男，14岁，江苏省苏州市宝石御景院8幢，QQ471781031



↑游戏的大地图画面也经过重新绘制。

不过，官方号称将卡片全部收集完毕之后会有特典奖励，而实际上却没有，只能理解为厂商强行加上了通信功能吧……

## Check! 登场角色简介

**亚雷斯（アレス）：**性格开朗的15岁少年，虽然偶尔也有优柔寡断的一面，不过内心却非常的温柔。

**露娜（ルーナ）：**亚雷斯的青梅竹马，15年前被亚雷斯的父母收养，被当成亲生女儿一般抚养成人。

**纳修(ナッシュ)：**来自魔法工会的魔法师，表面上显得非常了不起，实际上却是个胆小鬼。

**杰西卡(ジェシカ)：**四大英雄之一梅鲁的女儿，是阿尔蒂娜神殿的见习神官。在爸爸面前显得非常文静，其实是个思想非常偏激的任性女子。

**米娅（ミア）：**魔法工会主人的女儿，拥有非常强力的魔力，但因为性格胆小的缘故而没有自信。

**奇利（キリー）：**年仅18岁的山贼头目，打架非常厉害，但是在青梅竹马杰西卡面前则显得非常温顺。

**纳鲁（ナル）：**生长着翅膀的像小猫一样的神秘生物，能够听懂人类的语言，而且好奇心非常旺盛。最讨厌别人把它当作猫来看待。

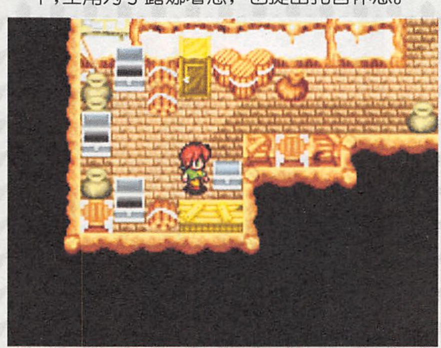
## Check! 简易攻略——序章

主角亚雷斯来到从小就向往的英雄墓前，试图拔起神剑“龙之斩”，但却没有成功。此时，自己的伙伴纳鲁突然出现，提醒主角今天和青梅竹马露娜约好了要去参加祭典的表演。可以自由行动之后，朝北边来到村子内的泉水边，看见露娜早已经在此等候多时。向露娜赔罪之后，一起往村南过桥来到广场。

在广场上见到了性格高傲的纳修，经过谈话得知，纳修想要成为龙之主，为了参加传说中龙族的试炼而来到这里，并要求村民们带他前往奇异之森寻找龙族的住所。此时主角的母亲推荐了自己的儿子，于是纳修让主角赶快带路前进。剧情结束之后，先在某个民家内发光的柜子上调查找到地图，然后在和村子左边出口附近的纳修对话之后即可离开村子前往大地图。

## Check! 简易攻略——第一章

进入奇异之森后，这是游戏中第一个迷宫地图，在迷宫内行动将会随机遇敌，请大家小心。第一件木屋内是主角的父亲，和他对话之后继续前进，不久后纳修会开始抱怨，接着众人在正北方找到一个红色箭头标记下的石板，上面写着一行古文。调查完全部宝箱之后，往西边前进，过了一座桥之后会发生剧情，纳修提出要休息一下，主角为了露娜着想，也提出扎营休息。


↑调查宝箱搜刮城镇也是每个RPG游戏必不可少的要素之一。

第二天一早大家出发，往西边前进不久会发现第二块石板，而正北方还有着第三块石板。对石板之谜束手无策的众人，在森林的左上角发现一个神秘的石门。调查石门后，同伴们认为这就是通向龙族住所的通道。主角联想到三块神秘的石板所记述的提示，按照3-1-2的提示顺序下，男女主角合奏起了流传已久的祭典之歌，果然成功打开了石门，众人得以通过。

作为GBA早期的一款RPG游戏，画面表现方面可能有些差强人意，不过亲切的画风和童话般的剧情的确是本作的一大亮点。此外，本作中有着正统RPG的风格，玩家们可以体验到原汁原味的RPG游戏的乐趣。另一方面，游戏的整体难度也不算太高，推荐对这款游戏有爱的玩家、或者是想体验一下二线RPG玩家可以尝试一下。

# 密特罗德-零点任务

ACT ●神游●2005年6月15日 ●1人●64Mbit

## Check! 游戏简介

作为银河战士(神游官方译名为：密特罗德)系列的初代作品，于05年在GBA上用《融合》的引擎推出过重制版作品。虽然是重制版，不过游戏的剧情得到大幅的改善，登场的BOSS也大幅增加，此外新加入了不少场景及隐藏的道具等。所以从实质上来看，本作可以理解为以初代零点任务的世界观为基础上创作的全新作品。




↑神游版密特罗德-零点任务的游戏封面图，一狼自己还收藏了一套。

与GBA版的前作《融合》相比，本作的自由度显得非常的庞大，完全没有任务严格限制玩家的行动，玩家可以自己根据自身获得的能力自由在地图上行进，玩起来的感觉与系列的巅峰制作——超任版的《超级银河战士》非常贴近。

此外，游戏的难度及手感上与《融合》相比又有大幅进化，与其说本作的BOSS过于棘手难打，更不如说本作中隐藏的能量包等道具的获




↑神游版零点任务的标题画面，大字体看着非常的养眼。




↑一次通关之后即可开启“困难”模式。

得就够玩家抓狂了。本作考验的不仅仅是玩家的动作细胞与毅力，更考验的是玩家的动脑能力，喜欢解谜动作类的玩家就更不能错过本款作品了。

## Check! 故事背景

宇宙历20X5年，发生了一起非常严重的事件。银河联邦的调查船在惑星SR388内抓捕到的未知生物“密特罗德”被神秘生物抓走了。这个名为“密特罗德”的生物能够依附在其他生命体上面，并吸收对方的能源，是一种非常危险的生命体。而且，利用β光线照射它的话能够急速繁殖，所以惑星SR388的灭亡很可能就是由于密特罗德存在的原因。如果使用密特罗德这种生化兵器的话，或许整个银河文明都会被毁灭。在银河联邦警察拼命的搜查之后，终于发现其根据地“要塞惑星”的所在。银河联邦军虽然企图向该惑星发动总攻击，但是由于对方的顽强抵抗而迟迟无法攻陷。但是，在其地下要塞中心内部，密特罗德似乎正在秘密栽培准备用于战争中。万不得已银河联邦只有将最后的希望寄托在神秘的最强战士“萨姆斯阿兰”身上，让她潜入惑星内部，





交友 福建 郑开峻 4G记忆棒50啊，有人买吗？(可新的才100不到，还不用邮……) 男，17岁，福建省邵武市

一举破坏管理要塞的机械生命体军团。孤身一人成功潜入惑星内部的萨姆斯，同时认识到这个惑星就是自己年幼时所生活的地方。等待着抱着各种心情而进行任务的萨姆斯的，却是自己上司设下的一个圈套。最后萨姆斯能够平安完成任务、并保护整个银河的安全吗？




↑菜单画面各种能力下面也有中文解说。

## Check! 游戏特色

玩过银河战士系列的玩家应该知道，这款游戏的收集要素非常广泛。玩家不仅要在游戏正常流程里根据任务的安排，前往特定的地点打倒BOSS，获得能力等，还要在每一个场景中留意是否有隐藏的道具。某些道具必须要以后拿到特定能力以后才能回来获得，真正达到了每一场景都要用心去发掘、探索。另一方面，游戏的自由度方面也比较宽广。玩家可以尽情的在各种场景中来回移动，不会严格限制玩家的行动自由。难度方面，各种BOSS都有固定的行动招式，不能利用类似于恶魔城系列中打不过就吃药的这种战术，必须要严格把握BOSS的行动规律，多动脑筋才行。此外，每一个BOSS基本上都有自己的弱点，必须针对弱点攻击才行，一味的乱打对BOSS基本上构不成伤害。最后，就是游戏的多周目挑战系统了。二周目以后会开启新的难度设定，高难度下所有的敌人能力大幅增强，特别是在BOSS战里尽管完全掌握了BOSS的行动，很可能也会因弹药耗尽而不得不陷入被动的僵局。总之，这款游戏在动作游戏中一直冠有“高手向”的美誉，比起某些纯粹的泡菜级游戏中的练级、刷装备等系统，“银河战士”系列在玩家群中一直饱受好评。

## Check! 各种极限挑战

和前作《融合》相同，本作中在特定条件下通关也会有额外的奖励，虽然只是简单的图片，不过如果想把这些图片完全开启，绝对要对本作达到登峰造极的造诣才行。具体条件如下表所示：

| 编号 | 游戏时间 | 难易度 | 道具收集度 |
|---|---|---|---|
| 1 | 4小时以上 | 普通/难 | 16～99% |
| 2 | 2-4小时之内 | 普通/难 | 16～99% |
| 3 | 2小时之内 | 普通/难 | 16～99% |
| 4 | 2小时以上 | 普通/难 | 100% |
| 5 | 2小时之内 | 普通 | 100% |
| 6 | 2小时之内 | 难 | 100% |
| 7 | 无限制 | 普通 | 15%以下 |
| 8 | 无限制 | 难 | 15%以下 |

能把这8张通关图片全部打出的玩家想必也是凤毛麟角，一狼本人也是挑战数次仍未“圆满”。看来这款游戏真的是耐玩度极高，高难度下两小时之内收集100%道具通关的苛刻条件绝对不是一般人所能达到的水平。篇末再提及一点，本作中收集了FC原版银河战士，据说通关之后还有额外的特典奖励，不知道这个年代仍能忍受FC版画面与手感的玩家还有多少……



←这些看似寻常的图片，不是那么简单就能开启的。

平心而论，银河战士系列已经逐渐走了下坡路，3D化的作品已经俨然没有当年王道的风范。原汁原味的银河战士系列，恐怕只有在上世代主机才能回味到了。而一狼心目中银河战士系列的最强作，正是GBA上的这两款作品，纵然SFC版超级银河战士的风评更好些，不过根据我国国情，还是GBA的普及率更高一些吧。总之，本期强烈给大家推荐这款GBA上的初代复刻，而且是神游行货中文，感兴趣的玩家一定要从光盘中寻找ROM体验一下。



祝各位小编新春快乐牛年有牛劲。
男，19岁，广东省兴宁市，QQ：289730934
广东 heren 交友

# 侧耳倾听 Vol.13

# 音乐鉴赏课堂

□文/露琪 ■美编/伟哥

ZUN，本名太田顺也，毕业于东京电机大学，自称上海爱莉丝幻乐团的幻创神主，以东方系列闻名。所谓的上海爱莉丝幻乐团的组员其实仅有一人，也就是说这个系列实际上跟个人作品差不多，因此又被称为“一个人的幻乐团”。

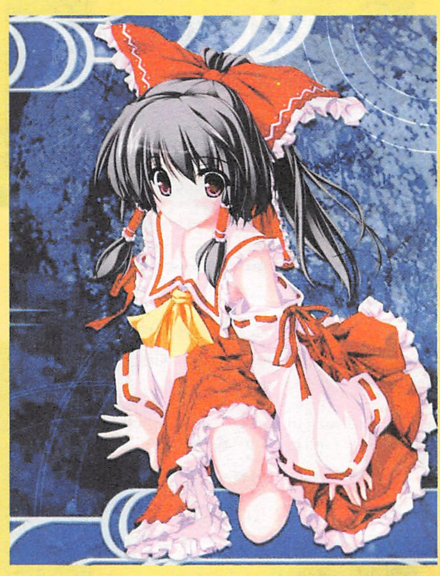
## ◆日本三大同人游戏之首

| 作品名称 | 社团 | 主要作者 |
|---|---|---|
| 东方系列 | 上海爱莉丝幻乐团 | ZUN |
| 寒蝉鸣泣之时 | 07th_expansion | 龙骑士07 |
| 月姬 | Type-Moon | 奈须きのこ |

首先要说明一下，这里所指的三大同人并不是从系列作品的数量或者素质来比较的（如果纯论游戏性，后两者作为视觉小说可以算是完败），而是以其二次同人的创作数量来进行排位所产生的。三者皆有固定的受众群及拥护者，因此在总体排名上不分先后，合称三大同人。

听到上海爱莉丝幻乐团这个名字，估计很多人都会以为这是哪家上海的乐团吧？别误会了，可不要被名字骗到，它是货真价实的日本同人团体。虽然开头的地名确实是指中国的上海，神主本人也喜欢从其它国家的文化中取材，但东方系列是纯粹的日式风格，这一点在最新的作品中体现得尤为明显。至于社团名字的由来，按神主本人的话来说：“‘上海爱丽丝’这个名字中，有着东洋、西洋与幻想的意义，我则尝试用人们熟知的词汇把它们表达了出来。”





ZUN之所以被东方众尊称为神主，就在于他几乎包揽了游戏制作的所有工作：设定、美工、剧情、程序、音乐。这不仅在游戏界、甚至在同人界都是很不可思议的（动画界倒是有个可以与之并论的人物——新海诚，不过他成名后已经有了自己的团队，而神主仍然在坚持个人创作）。神主对于同人的看法可能有些偏执，所以坚持不进行商业化。商业化的要求就是迎合市场，但是对于现在已经没落的2D射击游戏来说是一件比较困难的事情。

“我觉得同人游戏向商业化方向发展不是一个正确的方向。虽然同人的规模越来越大的话，确实会有渐渐变得像商业化的印象，但是你必须要好好理解作为同人的立足点。如果不是这样，那么同人社团与用户会受到损失的。如果想要进行商业化，那就直接成为专业的设计师就好了。有的人是想要成为专业的设计师而从事同人的，如果那确实是你的目标的话也很不


交换 辽宁 杜镇廷 谁换《口袋妖怪叶绿》？
男，13岁，辽宁省沈阳市和平区，QQ871640587

错。只是，我是不会这么做的。”

——摘自2007年11月神主于东京一桥大学发表的演讲

## ◆多才多艺的幻想乡神主

神主出身在日本长野县，家里经营着咖啡厅，小时候由于接触到街机而对游戏制作产生浓厚的兴趣。报考东京电机大学后修读程序设计，因为想参与游戏音乐的创作而加入了校内的AmusementMakers（典型的日式英语，直译过来就是制造娱乐的人）社团。

1996年，神主创作了东方系列的第一弹《东方灵异传》。在随后的1997年到1998年间，又先后推出第二作至第五作的《东方封魔录》、《东方梦时空》、《东方幻想乡》及《东方怪绮谈》。2002年夏，神主发布了第六作《东方红魔乡》，这也是系列在Windows平台上出现的第一作。在此后的2003年和2004年夏推出第七作《东方妖妖梦》和第八作《东方永夜抄》，2005年和2007年夏发布第九作《东方花映冢》和第十作《东方风神录》，系列最新作则是在去年夏季发布的第十一作《东方地灵殿》。

值得特别一提的是，神主同时也是在游戏公司TAITO（2005年被SQUARE ENIX收购成为子公司）内任职的一名程序员，除了东方系列以外还参与了许多其它游戏的开发。2002年TAITO推出的游戏《涂鸦王国》当中的角色博丽巫女，就是神主以在东方系列中登场的主角博丽灵梦为蓝本，亲自为此作设计的；而在同人游戏方面，西方系列（东方系列的姐妹篇）第一作《秋霜玉》的音乐就是由神主一人包办。

回到东方的话题。在系列中，除了第1作的《东方灵异传》、第7.5作的《东方萃梦想》、



第9.5作的《东方文化帖》和第10.5作的《东方绯想天》之外，其余皆为射击游戏。虽然由于受到全球街机业不景气的影响，STG这种类型早已退出了主流游戏类型的范围，但是在日本国内却仍具有相当的人气，这从东方系列在同人圈内受欢迎的程度可见一斑。东方系列以其华丽的弹幕而闻名，虽然难度不及《怒首领蜂》和《斑鸠》等商业游戏，但是说到底商业游戏和同人游戏的出发点是不同的，前者还需要考虑到控制游戏的成本等因素，而后者则可以比较自由地实现设计者自己的想法。所以说如果去掉弹幕，东方系列的魅力最起码会减少一半。



既然说到东方系列，就不能不提它极其富有东方古老神韵的背景音乐。同样是由神主自行编曲演奏，东方系列的音乐和游戏本身结合得可谓是天衣无缝，而且其中有很多曲子即便单独拿出来听也不失韵味。创作游戏时，神主经常会从身边不同的事物或者是民间习俗，包括其出身地长野县的民间传说来取材。《东方风神录》之所以相隔其前一作《东方花映冢》长达整整两年时间才正式推出，就是因为神主为本作亲自到日本各地神社取景的缘故。神主也单独推出过若干张CD，跟游戏一样好卖（当然，电子风的音乐未必人人都能接受）。东方二次同人的一大特色就是混音（将背景音乐再进行编曲）非常多，几近泛滥的地步。前国内最大的东方论坛动漫渔场也推出过同人CD《盈月纪年》。

东方系列能够在同人界占据如此重要的地位，除了以上的两方面之外，和游戏本身独特的世界观及角色设定也是分不开的。由于设定的模糊性和剧情的开放性，让同人作者们有了更多可以二次发挥的空间，同时众多个性鲜明的角色也让东方迷总可以在其中找到一个喜爱的，有相当多的看点（萌点）。即使对射击游戏没什么天赋的人，也完全可以沉浸在东方的世界中恣意翱翔。



在《电软》的书上和光盘竟然见到了翔武、一狼、菜团、露琪！
男，14岁，云南省大理市下关六中，QQ476933361
云南 张全海 交友

欢迎来到一狼的日语教室

# 日语学园

Lesson★10

■主持人／一狼
■美编／伟哥

前两期给大家换了一种形式，穿插了两期日文漫画，不少读者纷纷写信表示支持。考虑到杂志的可读性，不可能把这个栏目都做成日本漫画相关的东西，这样也与这个栏目的开办宗旨不符，所以今后还是不定期穿插些其他令读者耳目一新的东西，这一期还是回归到我们的日语语法知识的讲解上吧。

## 日语中的音调

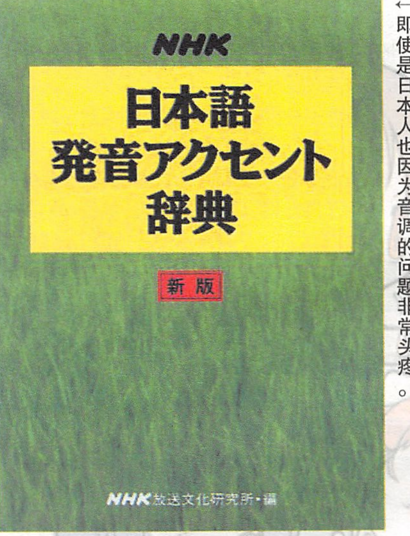
日语学园这个栏目开了这么久，一直没给大家讲解日语音调方面的知识，今天在这里给大家简单的介绍一下吧。和汉语中的“一声平二声仄”与英语中的重音等音调一样，日语中也有着自己的音调存在。当然，日语假名不像中文一样都有4个声调，而是在一个单词中标注这个单词的音调，根据单词的音调在单词中的第几个假名的读音提高，其他的假名读音变低，使得整个单词读起来更具有语感。关于日语中的音调，大致分为一下几种：

首先是0调音，0调音就是单词中第一个假名读音较低，其他的假名全部是高音，比如：“花（はな）”、“听（き）く”、“池（いけ）”这些单词都是0调音。

1调音的特点是属于头高型，单词中第一个假名读音较高，之后的所有假名都是低音。比如：“海（うみ）”、“テレビ”、“声（こえ）”这些单词都是1调音。

剩下的2调音、3调音以及4调音之类的基本上规则都是相同，从左边数第一个假名起，标注是几调音第几个假名的声调就高，其他的假名声调就低。比如“休（やす）む”是2调音，在す这个假名上重读；“おととい”是3调音，在第二个と上重读；“新（あたら）しい”是4调音，在し这个假名上重读。

当然，很可能会有读者疑问，如果一个单词只有两个假名，但这个单词又要读2调音，那么这个单词在读音上和0调音有什么区别呢？这里一狼再给大家补充说明一下，遇到这种特殊情况的假名，即使单词本身在读音上完全相同，不过在日语会话中还会有相关的助词来黏着，比如“山（やま）”这个单词是2调音，如果后面加上助词的话，“やまが”的重音在ま上面，反之0调音的话ま和が两个假名都要重读。




←即使是日本人也因为音调的问题非常头疼。

读者们千万不要忽视了音调的重要性，在日本人的日常会话中，音调把握的不准的话很可能使整个句子的意思被别人理解错误。因为日语中假名的重复率非常高，也许一个单词加上一个助词又是一个新的单词，因此在发音时首先要注意句子的音调，然后就是断句方面的细节掌握了。总之，熟练的掌握一门语言可不是那么简单的，需要慢慢的积累才行。



交友 江西 李浚安 我是NDS和PSP双机拥有者，希望NDS和PSP玩家都能与我联系！互相交流！
男，15岁，江西省南昌市东湖区文教路619号，QQ593981542

## 日语中的方言

和汉语相同，日语里面也有自己的方言。大家知道中文里各地区的方言主要是汉字发音有区别，语法结构基本上不变，日语里也是一样，主要是通过音变、加终助词等形式来表现不同地区的方言。




↑不愧为国民RPG，DQ里面经常有这种蕴含方言的对白出现。

不仅仅是在生活中，游戏里经常也有着方言出现，如DQ里面就经常有类似于方言的对白。比如图中的“そりゃそうだ”，这句话的原型是“それはそうだ”这里由于音变把“れは”变成了“りゃ”。此外，句尾的“だべ”也属于方言成分，等同于标准日语中句尾的“です”和“だ”。此外，还有着“お父（とう）ちゃん”音变成“おとうつあん”这种形式，不过只要稍加分析，还是能看懂句子想要表达的意思的。不过，在口语中，再加上上文所说的日语中声调的关系，某些方言在日本本土人听起来也会觉得理解困难，更何况是外籍的自学日语的人了。

当然，大家在学习日语的过程中，可以着重参考一下动漫、日剧中的发音，时间久了就能找到发音的感觉了。当然，有条件的玩家也可以参考日语教材中的录音和视频里的发音。

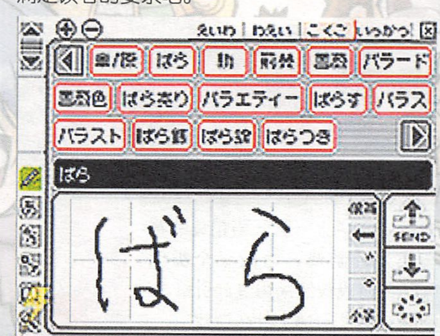
**关西腔是日语中比较独特的方言形式了，这种方言一般在大阪、京都一带使用，特征是有好多地方独有的名词，不熟悉当地风俗的人听到这里的语言肯定会觉得头大。比如“なんぼ”，是表示“いくら”(询问价格)的意思；还有“ぎょぉさん”等同于“たくさん”的用法。总之,日本人自己听方言都觉得非常头大,身为外籍的我国玩家理解起来就更加困难了。**

## 每期答读者问

来自广东汕头的徐昆读者在来信中写道：日语中を到底怎么用？上次说的那期没买到。这里一狼再给大家解释一下を的用法，を在日语中的作用就是修饰宾语，只要看到有を构成的句子基本上都是由名词和动词组成的宾语句。比如：“ご饭（はん）を食（たべ）る”就是吃饭、“お茶（ちゃ）を饮（の）む”就是喝茶、“本（ほん）を读（よ）む”就是看书。当然，日语里面还有自动词和他动词的用法，并不是所有的动词前面都可以加を的，这一点以后再给大家详细解释吧。

来自上海的虞圣安读者在来信中写道：最近对日语非常有爱，可是又没有系统培训，有什么好的办法可以在几个月内速成日语。关于这一点一狼的建议是，学习是个漫长的过程，不可能走捷径的，学任何一门语言都必须扎扎实实的打好基本功，急功近利的话肯定达不到效果。想要学习日语而又没有条件的话，可以购买日语书籍自学，也可以通过网络来寻找日语论坛上和别人交流，总之方法有很多的。

来自江西抚州的黄晨恺在来信中写道：“日语学堂”特别好，但如果能在那些假名上面标上读音就完美了，这样也能让我在同学面前显摆两下了。其实一狼并不是不想在所有的假名后面都注上读音，都标注上读音我还可以少写不少东西……不过同时标注假名、汉字和罗马音标的话，版式上将会比较难看，而且日语中假名的重复率比较高，一一标注罗马音标也比较浪费版面，等以后有两全其美的办法之后再满足读者的要求吧。




↑利用某些NDS上的日语学习软件也是个不错的选择。

游戏单间


本人玩游戏玩得太过于疯狂，往往不能自拔，谁能帮帮我啊？MM们会帮我吗？
男，18岁，广东省紫金县紫城镇永安大道北三街，QQ451162655 广东 黄鑫荣 交友




情人节过了，无论是在当天拥有无限赚钱欲望的人，还是在当天拥有无限消费欲望的人，或是在当天拥有无限的无奈的人，在这个节日过后似乎都恢复了正常。

引用我朋友的一句经典语录“如果有人问我，在情人节之后还有什么节日可以过，我一定会回答说，还有穷人节可以过”。事实上对于部分人来说确实如此，有情人基本上是很难躲过这个冲动消费的日子，对于这种现状，我们能做的只有掏钱……

翔武：这次的栏头嘛，其实我很想称赞你的想法啊。可是～可是我那形象的裙子是怎么会事呢？
地狱熊猫：你不觉得很萌吗？
翔武：萌这个词你还是给一狼或者八房用吧，不要给我用。
地狱熊猫：你这个人真是的，老是推给别人，从翔子那次之后，这是第一次吧。
翔武：为什么我觉得中间还有一次？
地狱熊猫：小事不用介意。另外我觉得你现在对我的吐槽非常无力了。




提示：GBA上一款画面精良的赛车类型的游戏，之后某个类似GTA的游戏曾经采用过此引擎。
问题：这是GBA上什么游戏。

## 猜猜看 第7期

## ☆PG领奖台☆

**116边角栏中奖的读者** 福建 李熊

在这里回答你问的问题吧，现在世面上基本上没有GBA和NDS通用的烧录卡了，就算有也不好找，如果是收二手的倒是非常有 可能收到，可以去淘宝网看看。

**116期图区中奖的读者** 北京 王雅澜

以上读者将获得NDSBBS提供的玩偶一个。

**114猜猜看中奖读者是** 北京 任鸿伦

答案是：《拿破仑》

**本期猜猜看的奖品是犬夜叉钱包。**


交友 山东 晋明昊 喜欢PSP的找我，死顶PSP，找我时带着你的游戏，本人在学校自称游戏无敌。
男，16岁，山东省聊城市第一中学高一，QQ372313909

# 古有桃园三结义，今有……

有一个关于三个朋友之间的故事，是我和另外两个朋友的。小学时关系非常好，彼此都热衷于掌机。看到商店门口摆放的GBASP，我们都是眼红。从这以后，我们就打算买杂志来了解关于掌机的更多消息。于是，我们之间分工，我买掌机迷，另外两个买电软和UCG。就这样我们又知道了PSP和NDSL的存在，多么快乐呀。不过一年之后，我们都要考初中了，这对我们来说预示着分开，虽然大家都考上了好初中，可分开的感觉真不好过。再我的学校里朋友不多，但有PG陪着，也算有了乐趣，不过变成月刊的PG让我真不好过。我再也知道小编的辛苦，也不为难你们了。（甘肃省 赵杰）

**翔武：**这位读者能理解我们，我先代表大家感谢你。同学之间由于升学而暂时离开是必然的，不过同学之间的这种离开也只是很短暂的，现在通讯这么方便，可以互相联系，只是之间不能像原来那样朝夕相处了，但你们之间的羁绊是切不断的。希望你们之间能继续保持联系，能有个知心朋友挺不容易的，一定要珍惜啊。说起来，我小时候也有两个特别要好的伙伴，北京话叫发小儿。10几年的交情，现在一个出国了，一个当了交警，连联系都不好联系了，几年没见过面了，我一直都盼着啥时候能再聚在一起。

# 其实我是来推漫画的……

买到新一期的掌机迷感觉很高兴啊。向你们推荐漫画《棺材、旅人、怪蝙蝠》《GA艺术科美术设计班》（画风跟《公主联盟》是一样的）。之前我在晚上看过《世界树迷宫》的漫画,感觉很好。伪百合漫画《月夜奶酪》也不错，有空就去找来看一下吧。结婚塔又回来了!小编们已经看到了吧。新的一年新番动漫里，我很像在09年里看到《公主联盟》《棺材、旅人、怪蝙蝠》的动画。让我们一起期待4月的《钢炼》吧。（广东省 韦业）

**翔武：**你说的那几个我都没看过，其他人好像也没，不过有时间会找找看的。《世界树迷宫》的漫画估计八房会很感兴趣的。新一季的结婚塔我也还没看，编辑部里众人纷纷表示上一季前两集很“贺东昭二”，后面实在是没有预想的好。猴子把第一季看完了，我第一季至今还停留在第10集，也就是还没换妻呢。游戏改编动画里，我觉得闪电十一人还算不错了，至少能找到原作的感觉。《公主联盟》要是有动画确实挺好的，故事也比较大，人物造型也很不错。如果能有这动画，本人一定看，实在是挺喜欢这部作品的。漫画方面目前我还在死守JUMP系，顺便又被《银魂》制作组忽悠了，感觉十分不爽，不过还是追着看吧。包子对《钢炼》非常关心，前段时间还在问我来的，不过我前作就没看过，所以对这个作品要推出新的也不太熟。

## 编辑部的秘史

从本期开始，编辑部的秘史栏目正式推出，不过为不定期。各位读者们对小编平时在编辑部的生活大家都不了解吧。以后就会有各种各样稀奇古怪搞笑的事情展现在读者面前了，大家可千万别错过。下面让我们来看看这期。

大家无论是上学还是上班，或者是出去，一般都会带个包吧。而在包的选择上也展现出了自己的个性，小编们平时上班也都是要带包的。比如要装PSP、NDS等主机，或者还有其他东西。小编们的包到底都是什么样的呢？请翻页，下面将是无奖竞猜，这些包会是谁的？

详细请见



居然有人通过PG和我通上了QQ,还志同道合。那么，有没有喜欢Miley Cyrus的？
男，17岁，上海市奉贤区南桥镇南奉公路7058号，QQ343974370 上海 肖哲卿 交友

# 你们这些家伙，真的是来上班的吗！



▲从这个包看来，完全是个白领级人物啊。



▲买菜的能天天出入编辑部真是奇迹……



▲好学生啊！一个书包用好久，都这么破了！



▲放心吧，别看是做生意的腰包，里面没钱。

# 我的游戏生涯，我的压岁钱

我接触游戏是从小霸王开始的。在我出生前，老爸就玩过了N社原装的FC及正版卡。后来我6岁了，他给我买了台小霸王，那是我与游戏的第一次亲密接触。在玩坏了几台小霸王后，老爸给我买了台山寨MD，更多游戏吸引了我，像《魂斗罗》《铁血兵团》等，都使我玩得很开心。那时,是与父亲一起玩，真是快乐啊。再后来，我的小舅送给了我一台PS和手柄加一块记忆卡，这种全新的东西让我震撼，3D游戏全新的游戏让我痴迷。还好我们这里游戏店还有PS可卖，还有周边,我居然买到了原装的PS无震动手柄。太幸运了，至今我还在玩它。去年，我开始跟哥们儿借DS玩。它把GBASP卖了，又添了不少铁换了台iDSL，这机子让我痴迷，我一玩就放不下了，我发誓我绝对会买到它。今年春节，由于本人成绩从班里第三名滑落到第七，压岁钱只拿了极少一部分，也就500元左右。如果我的压岁钱全归我的话。我会杀进鼎好，买台iDSL买台PS3！哎,可惜没落我手里……（北京市 王兆龙）

**翔武：**你小时候还挺好，有个游戏迷老爸陪着一起玩多好，让我都有些羡慕，PS时代我都是到了末期才真正拥有自己的机器。不过别光玩游戏，学习成绩也要抓上去，能到班里第三名说明你学习方面的能力很强啊，可千万别浪费了。顺便，从你信里那个“铁”字来看，再从你的年龄来看，你老爸应该是个电软老牌读者吧。压岁钱方面嘛……我有个妹妹，跟你年龄差不多大，她跟我一直怨念压岁钱，和她比，你还要多一些，我就不同情你了……



交友 四川 邓旭飞 由于玩PATA PON，于是被叫做“企鹅PON”，还有什么“PATA PATA penguim pon”。
男，16岁，四川省西昌市第一中学，QQ630118595

# 众多热门栏目，需要大家一起参与！

**游戏研究：** 每个人都有自己最擅长的几个游戏，相信大家对这些游戏一定都有自己独特的心得研究吧，如果你觉得你的研究绝对够独家，那么欢迎你拿出来和玩家们一起交流。

**口袋迷俱乐部：** 刚刚恢复不久的口袋迷俱乐部栏目非常需要你的支持。把自己的游戏心得或在玩口袋时候的趣事以及对口袋的感悟文章。如果你觉得你自己组得队伍够强，还可以把队伍配置和使用心得拿出来和大家交流，另外，如果有不足得地方还可以受到资深玩家的指点。

**任性贴图区：** 收集广大读者们的原创画稿，如果你自己有，就可以发给我们。

PG博客：在游戏时遇到的事情或者对游戏的感悟、自己的游戏史，以及对游戏或当今业界的看法，都可以在这里发表。

**翔武的挑战状：** 在掌机迷DVD中准备播放的全新栏目。将由玩家给翔武出题，由动作达人（自称）翔武来进行挑战。题目可以偏难，可以加以一定限制要求。小编将会从每期出题玩家回函卡中抽取一个题目让翔武来挑战，当然，是要有视频影像的。这位动作达人（自称）到底能不能完成这些难题呢？下期登场！

注：题目内容可以从掌机上为主，也可以从一些FC游戏中挑选。

**DVD高手影像：** 如果你有影像录制条件的话，就来在这里展示自己的游戏水平吧！

**◆所有投稿者注意**

1、请在你的投稿来信或电子邮件中，写明详细地址、真实姓名、身份证号、邮政编码。不然稿费是无法发放的。此外，没有自己身份证的朋友可以用家长的姓名、身份证号及联系方式。

2、电子邮件一律使用DOC或TXT格式，尽量附相关图片。

3、投影像的作者请将影像刻录成光盘，并附上详细的影像段落说明。

4、本刊不接受在网络或其他媒体上已登载的稿件。发稿一星期内会有编辑通知是否被录用，如果被录用，在刊登一个月后才可在其他地方发表。最后，请勿一稿多投。



**◆投稿方式**

来信请至：北京东区安外邮局75号信箱 掌机迷 收

PG@VGAME.CN

邮编：100011

# 猴哥减肥，我要增肥！难办啊

话说猴哥为了减肥读者们给出了不少方案和计划。我身为一名高三考生，近几个越来一直都很消瘦，1米83的个子才129斤，请问小编们能不能帮帮忙让我增加体重？鼓足干劲，在今年高考中取得圆满！！还有一个请求，我非常喜欢《怪物猎人》，网上的高手视频我是全都看遍了，能不能让翔武哥和八房哥多弄点达人视频或你们的视频让我开开眼界。

**翔武：** 1米83才129斤确实瘦了一点，不过还算好办吧。本人1米80一般都是维持在130斤到140斤之间。我原来跟你一样大的时候也瘦，当时1米77，似乎是跟体质有一定关系，不过后来有段时间我老运动，特别能吃，之后只长了一点，真是没多少。后来觉得这是体质问题，可能就是吃得多但不长肉，我觉得你可能也是这样。其实我也没什么可给你的心得，最主要的就是即便是要面对高考，也要多锻炼身体，稍微瘦一点没什么，最重要的是健康第一。最后，我和八房跟网上那些人的水平没得比，我俩做视频可以，但千万别把我们当高手。答案公布：买菜包是猴子的；腰包是八房的；公文包是一狼；书包是翔武的。



为什么GVG这么好的游戏没人玩啊！没天理啊！（我和翔武都有玩，萌区）

男，17岁，上海徐汇区凯旋路，E-MAIL：ZEPHYRMK2@SINA.COM 上海 林佑德 交友

# 翔武胡扯闲谈—避风堂拜把子

已经工作4年的翔武，在休息的时候有时会去避风堂和朋友们一起玩。在一次他们去避风堂玩的时候发生了这样一件事情。

翔武：停停停，这怎么听都像法制栏目情景再现的前面解说语，我自己的事还是自己说吧。

本人有时会和朋友们一起去避风堂联机，在某一天我们去玩的时候，我无意发现避风堂墙角地方有一个关公像摆在那里。我让我朋友看，那里有一个关公像。我朋友一看，确实有，就问我那个是用来干什么的。我跟他说：我告诉你，你知道关二爷是一个什么样的人吧，一提关二爷首先想到的就是忠义。所以，这里放关公像是用来拜把子的，有的电视剧里就有在关公像前摆把子的镜头。我朋友当时就问，那人家都喝血酒，在这能喝什么啊？我告诉他说，在这能喝的东西多了，再有，喝血酒还得弄个口子，多不值当啊，实在不行拿两碗鸭血汤就行了！朋友：这已经不是拜把子了吧！



## ★任性贴图区★

新年快乐 2009

北京市 王雅澜

**翔武：** 09年小编全家福啊，小编特点也都表现出来了，顺便我形象怎么有神威的感觉……

内蒙古 邓嘉昕

**翔武：** 这个皮卡丘画的还真是很可爱，另外你名字和我真名是谐音……

**翔武：** 钢炼风格的小编形象，很不错，包子看了也很喜欢。

任性贴图区征集读者绘画投稿，可邮寄或用电子邮件寄给我们。来信请至北京安外邮局75号信箱 掌机迷收或PG@VGAME.CN



交友 天津 杜建业 整天呆在家里玩游戏是不好的，一起出去打篮球吧。男，21岁，新河街胡家园三爱里，300454

## 二月春风似剪刀






一狼

短暂的假期很快就过去，一狼也重新开始适应了编辑的忙碌生活。不过，原以为北京的春天应该来的特别早，没想到时至二月居然还能飘起鹅毛大雪，碰巧一狼自己的冬装也没准备齐全，着实令自己"寒"了一把……也许是一狼个人性格"不思进取"的问题，有事没事总爱怀怀旧，前几日突发奇想决定回味一下儿时的最爱《阿拉蕾》，却发现初代日文原声居然全网无资源，万般无奈只得上日站代购寻觅，价格更是惊人……。



翔武

## 看我换个形象雷你们一下



这是前段时间我朋友的演出时候最后的合影，左边是星球地图主唱糖蝶，我俩特意摆出这种造型，雷了在场不少人，现在换你们了……烟只是道具而已……

好，说说我最近情况。我最近没什么事，唯一一点让我头疼的就是怎么也吃不饱。比如中午一点吃完饭回来，吃饱了，然后到下午两点半的时候就开始在办公室里喊饿，同事们拿我都没辙了，听我喊饿也都习以为常了。不过就连我自己也不知道为什么突然就这样吃不饱了，难道是春天来了容易刺激我的食欲？还是说要向猴子方向发展了？




## 大家好，我养狗了

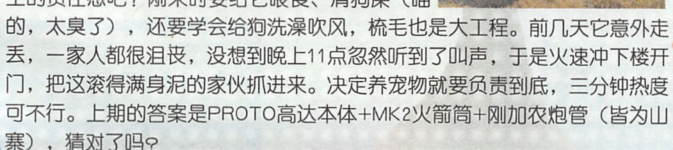




八房

RT。亲戚在春节期间送了一条小狗（呃，岁数小，个头可不小……）。虽然一开始只觉得它是个又闹腾又口臭的长毛小墩布，但一起生活了半月之后，一家都逐渐开始喜欢上小家伙了。

怎么说呢，这半月感触最深的应当是作为饲主的责任感吧？刚来时要给它喂食、清狗屎（喵的，太臭了），还要学会给狗洗澡吹风，梳毛也是大工程。前几天它意外走丢，一家人都很沮丧，没想到晚上11点忽然听到了叫声，于是火速冲下楼开门，把这滚得满身泥的家伙抓进来。决定养宠物就要负责到底，三分钟热度可不行。上期的答案是PROTO高达本体+MK2火箭筒+刚加农炮管（皆为山寨），猜对了吗？




不知为什么，总觉得现在的口袋没GBA时代好玩了。（你长大了……）
女，21岁，重庆市万州区巫山县，QQ：365724916 重庆 何曼佳 交友



















## 五等奖5名

精致动漫挂饰

| | |
|---|---|
| 云南 | 许可嘉 |
| 甘肃 | 佟承波 |
| 江苏 | 刘思博 |
| 湖北 | 易晨浩 |
| 北京 | 安少杰 |



# 次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

# 最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



《口袋迷15》就要上市啦！超人气赠品"白变皮卡丘"环保袋是你绝对不能错过的大礼！再加上本期特别升级为DVD+CD的双光盘规格，附送全部口袋游戏和音乐，绝对超值！书的内容更是不看不行！

**口袋迷(15)**

■定价19.8元　上市热卖中





第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。

**口袋迷(14)**

■定价19.8元　上市热卖中



Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！

**Wii动力**

■定价:18元　上市热卖中



2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。

**NDS标准典藏08终极版**

■定价:18元　上市热卖中



广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！

**口袋迷(13)**

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐，NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

**NDS终极奥技**

■定价:19.8元　接受邮购



终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

**PSP终极奥技(修订版最新加印)**

■定价:19.8元　上市热卖中



口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

**口袋迷精华本2**

■定价:24.80元　上市热卖中



正值冷暖交替之季，北方地区寒冷而南方地区温暖，即便是同一地区，亦有可能冷暖频繁更迭，所以帽衫与毛衣的合理搭配，是取得潮流与健康的关键。此外本期诸多街头潮牌纷纷献礼，更有十足噱头够你好好看！

**SO COOL 2009年第3期**

■定价:15元　上市热卖中

| 电子游戏软件 | |
|---|---|
| 2008年1～24期 | 9.80元 |
| 2008年(6-7合刊) | 15.00元 |
| 2009年1～5期 | 6.99元 |
| **SO COOL(搜酷)** | |
| 2007年1、3～12期 | 15元 |
| 2008年1～12期 | 15元 |

| | |
|---|---|
| 2009年1、2、3期 | 15元 |
| **电子天下·掌机迷** | |
| 2008年第1～19期 | 8.80元 |
| 2009年第1、2、3期 | 9.80元 |
| **动感新势力** | |
| 60、62、63、65、69～73期 | 9.80元 |
| 62、66、71～73期DVD豪华版(其它已售完) | 15.00元 |

| | |
|---|---|
| 口袋迷14 | 19.8元 |
| 口袋迷14 | 19.8元 |
| NDS标准掌机典藏2008终极版 | 18元 |
| Wii动力 | 18元 |
| 口袋迷13普通版\豪华版 | 19.8\29.8元 |
| 口袋迷12普通版 | 19.8元 |
| 口袋迷11普通版 | 19.8\29.8元 |
| 口袋迷精华本2 | 24.8元 |
| 机战FAN(2)(3)(4) | 19.8元 |
| 游戏的设计与开发(平装\精装)(半价) | 25\28.5元 |




来自前世的美丽牵绊，摆脱了世俗的情感纠葛，演绎着纯真的爱与无瑕的友情，诠释着少年单纯的心灵。今天，让我们沿着心灵走过的路，再去找寻那份牵绊，再听我为你讲述这动人的传说…… ■文/丹妮

# 纯真的牵绊——《圣洁传说》人物传记

## 背景介绍

阿修罗：统治赛恩萨斯一切的王。卢卡的前世。

伊南娜：天上界的极品美女，伊莉娅的前世。

朔夜：赛恩萨斯的花之女神，千岁的前世。

迪兰塔尔：具有灵魂的圣剑，斯帕达的前世。

乌利特拉：拥有不死之身的神龙，艾尔玛娜的前世。

犹菲勒：拉缇奥的军师，安吉的前世。

修普诺斯：死神，里卡尔德的前世。

玛蒂乌斯：总是戴着面具出现的神秘人物。

地名注释：

赛恩萨斯：阿修罗所在的国家。

拉缇奥：与赛恩萨斯征战的国家。

苇原：岛国，千岁的故乡。

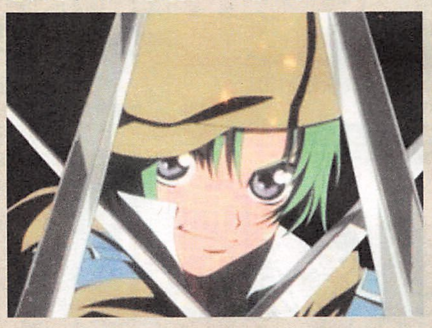
阿鲁卡：玛蒂乌斯在这里建立了集合转生者的教团。

## 前世·阿修罗 天降之子

当《圣洁传说》的故事刚刚展开，我们就



认识了这位英勇的战士。他英俊、潇洒、果决、勇敢，不变的是他战场上威武的身姿，死神修普诺斯也无法与他匹敌。他就是统治者赛恩萨斯一切的王——魔神阿修罗。



阿修罗的降生是天上界的创造，是神龙乌利特拉在土里发现了他。乌利特拉不仅是阿修罗的坐骑，而且担负了所有做母亲的责任。她教他知识，教他武术，教他绅士礼仪，把阿修罗培养成了顶天立地，受所有人敬仰的赛恩萨斯之王。不过在乌利特拉心中，阿修罗永远都是那爱撒娇的孩子。乌利特拉是阿修罗唯一的亲人。

阿修罗的身边，有两位出色的女子。一位叫朔夜，是赛恩萨斯的花之女神。她一直作为部下陪在阿修罗身边默默支持着阿修罗，即使有无数人对她憧憬，她依然眼里只有阿修罗一个人。但阿修罗却并没有察觉朔夜给予的感情。另一位叫伊南娜，她是拉缇奥的丰收女神，本是属于赛恩萨斯敌对国的她，在战场上离开了自己的国家来到了阿修罗身边。自从伊南娜来了以后，召开军事会议阿修罗总是找伊南娜商议，冷落了朔夜。但朔夜一直暗示着自己，在阿修罗大人身边决不能有私心，自己只是阿修罗大人的部下。伊南娜从原本就没奢望能够与阿修罗平等相待


交友 谢明颖 为什么梦幻之星P像怪物猎人却又比怪物猎人有趣呢？
女，？岁，上海市徐汇区斜土路2200弄12号，邮编200032

的朔夜手中抢下了照顾阿修罗的全部事务，并得到了阿修罗全部的心。阿修罗与伊南娜相恋后，朔夜选择了埋藏自己的感情。为了让阿修罗幸福，她甘愿牺牲自己。

阿修罗拥有一把叫迪兰塔尔的拥有灵魂的圣剑。当初是锻造之神锻造了它，并寄予它能让战争停止让世界和平的期望。这样的圣剑，只有最出色的使用者才有资格使用它，它被伊南娜带到了阿修罗身边，迪兰塔尔也认同了阿修罗作为它的持有者。有了圣剑迪兰塔尔在握，战场上阿修罗所向披靡。迪兰塔尔与阿修罗，是生死与共的伙伴。只是阿修罗一直希望能得到创世力实现天地融合，于是与同样希望得到创世力，但反对地上界的人返回天上界的拉缇奥战争不断。战争夺取了无数人的生命，这是否与迪兰塔尔被寄予的期望相违？

阿修罗向伊南娜承诺，要为伊南娜创造一个更加美好的天地融合的世界。他通过了创世力守卫的考验得到了创世力，可是伊南娜却恳求阿修罗封印创世力。对于实现阿修罗理想中的世界，伊南娜充满了焦虑。

伊南娜：阿修罗，我很害怕。被夺取神力的地上人还会回到这个天上界……

阿修罗：只是让世界回复原样而已。那将会是一个更美好的世界。

所以不要害怕，守护你的人是谁？可是阿修罗我啊。

伊南娜：阿修罗……

阿修罗：无须害怕，跟着我就可以了。相信我，依赖我吧。

阿修罗一直都是这样充满气概与信心，也许伊南娜在阿修罗身边，什么也不用担心。但是从那以后阿修罗总是看到伊南娜充满忧愁的脸，每一次他都关心的问伊南娜：“怎么了，看起来脸色不太好啊？”而伊南娜却什么也不说，要阿修罗不用为她担心。



阿修罗宽恕和赏识拉缇奥的军事犹菲勒。犹菲勒总是以充满高尚骑士道精神的姿态战斗，于是受到敌我双方的交口称赞。对于阿修罗的战术与剑技，犹菲勒也是万分敬佩。阿修罗曾和犹菲勒讨论关于发动创世力的方法。阿修罗对『献身与信赖，以之为证，方可用吾之力』的发动方法感到非常烦恼，因为赛恩萨斯流传下来的方法，是『牺牲使用者最爱的人』。最爱的，对于阿修罗来说，就是伊南娜，但是阿修罗是无论如何也不能失去她。他对犹菲勒说，如果伊南娜死了，他也会随她而去。犹菲勒感叹了阿修罗对伊南娜至深的爱，并告诉阿修罗，具备『献身于信赖』的人，就是与如同自己另一半般亲密的人在一起。明白了这些，阿修罗笑了。他相信，只要和伊南娜一起使用力量，就能实现『天地融合』的愿望了！

当阿修罗即将发动创世力的那一刻，他忽然感到胸口致命的疼痛，圣剑迪兰塔尔，刺穿了他的身体……而刺杀他的人，竟是他一直深爱与信任的伊南娜！

阿修罗：伊南娜，为什么……

伊南娜：魔王大人，原谅我（近乎哭泣）

阿修罗：……我想问一句。你一开始就是为了暗杀我才接近我的吗？

伊南娜：夺取赛恩萨斯的魔王阿修罗的心，再将其暗杀……这是拉缇奥元老院赋予我

游戏单间



的使命。但我真的深爱着你……为此甚至不惜背叛拉缇奥。(低下头)但是，我决不允许地上人重返天上界，无论如何也……(哭泣)

阿修罗：你不信任……我吗……

伊南娜：地上界的人是绝对无法与神共存的……天地融合的话，只会让世界走向衰落!

阿修罗：(看着刺穿自己的迪兰塔尔)迪兰塔尔，连你也……(虚弱)

迪兰塔尔：变成这样我也很遗憾。我只不过是把武器，只是人类的道具罢了……若想平定天上界，除了阻止你以外，别无他法。

阿修罗：我所憧憬的世界……那个世界……!(大叫)

他不相信，他所信赖的一切，竟会在最后将他背叛。他不相信，他离自己的愿望只差一步，竟从此遥不可及。阿修罗悲愤的叫着，万千情感在他心中化为刻骨的恨!他用尽最后的力气，折断了陪他走过无数风雨的圣剑，伸出了手，穿透了他深爱的伊南娜的身体!绝望，充满了阿修罗的心。

创世力在此时发动了，可那不是阿修罗期待的理想世界，也并非伊南娜与迪兰塔尔的希望，而是天上界的……毁灭……

前世·伊南娜 含泪的背叛

当她第一次出现在我们面前，美貌、气质、典雅、端庄……几乎所有美好的代名词都赋予了她。她就是伊南娜，那天上界所有人的憧憬，可遇而不可求的极品美女。

但是，她却是拉缇奥派来得到阿修罗的心并暗杀阿修罗的杀手。伊南娜相信，实现阿修罗理想的『天地融合』会让世界走向衰落，因为她的母亲就是被地上界的人所杀害!她深深的憎恨着地上界。于是，她接下了拉缇奥暗杀阿修罗的使命，与迪兰塔尔圣剑一起，来到了阿修罗身边。

伊南娜聪慧善言，在平日里不断的讨好阿修罗，在军事商议中为阿修罗出谋划策。她又排挤走了一直都陪在阿修罗身边的朔夜，最终得到了阿修罗的心。她本以为暗杀阿修罗的时机已成熟，却没想到自己竟真的爱上了阿修罗!无数次接近阿修罗的机会，她都下不了手。眼看着阿修罗领导的赛恩萨斯即将战胜拉缇奥取得最后的胜利，她茫然了。



“该怎么做才好……我已经决定要背叛拉缇奥与阿修罗共存亡了。这场战争不久后也将结束……不过，那也意味着『那一时刻』的到来，从创世力守卫手中接过创世力，释放力量的那一刻……堕落于地上界的人们再次返回天上，正如阿修罗的期盼。我希望与阿修罗长相厮守，但是这样下去的话……”

战争结束了，阿修罗取得了胜利，他通过了创世力守卫的考验取得了创世力，如果伊南娜再不下手，『天地融合』就要实现了!伊南娜是绝不能允许地上界的人返回天上界的，她恳求阿修罗封印创世力。可是阿修罗不懂伊南娜的焦虑，每一次都给与伊南娜坚定的回答，要她相信他。进退两难的境地，


问答 云南 赵世龙 昆明的玩家联机的找我，限PSP。
男，20岁，云南省昆明市五华区昌源中路美丽新世界小区，QQ278444832

伊南娜只能在沉默中挣扎，以至于之后她每一次出现，都是满脸忧愁。当阿修罗关心的问："怎么了，看起来脸色不太好啊？"她才强打起精神让阿修罗不用为自己担心。

伊南娜：迪兰塔尔……怎么办？我爱上了那个人，我爱上了阿修罗。

迪兰塔尔：那你会遵随他的意愿吗？

伊南娜：不会的……什么天地融合……

迪兰塔尔：那你要执行自己的使命吗？

伊南娜：不！！我做不到！我害怕不能和阿修罗一起共度时光，我究竟该怎么办……

迪兰塔尔：我只是道具，只能把命运交付于使用者手中。

伊南娜：你这么说，只是在一味逃避责任和使命吧？

迪兰塔尔：道具是无法自主行动的。自然逃不过责任和使命。

但你却可以自主选择，自己决定。

伊南娜：……在逃避的人其实是……我吗

伊南娜撑到了创世力发动的最后一刻，当自己已经别无选择，她终于手握拉缇奥元老院赋予自己使命的迪兰塔尔圣剑，冲上去刺穿了她深爱的阿修罗的身体……

伊南娜为这背叛付出的代价，是自己的生命。

她背负着天地，承担着国家的使命，承受着爱与背叛的挣扎，这是所有人都无法体会的痛苦，是属于伊南娜无法解脱的悲哀。




●启程：

一位少年不断在梦中化为一位英勇的战士驰骋战场，梦中，别人叫他"阿修罗"。这位少年叫：卢卡·米尔达，他还不知道，在这个世界上，除了自己生活的地上界，还存在一个天上界。天上界毁灭以后，众神的灵魂落到地上界，就是转生者。而他，就是魔神阿修罗的转生！直到卢卡遇到一位受追捕拼命反抗的女孩：伊莉娅·阿妮米，为了救伊莉娅，卢卡前世力量觉醒，击退了追捕她的人。这时候一个叫玛蒂乌斯的人出现了，这个人似乎很高兴找到了作为阿修罗转生的卢卡。留下几句卢卡不太理解的话后，玛蒂乌斯离开了。



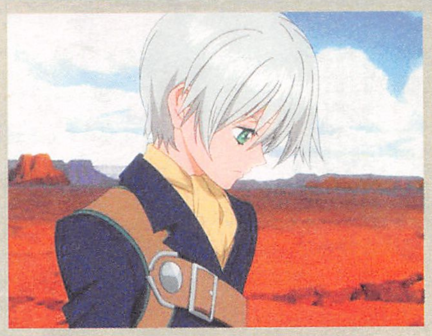
伊莉娅告诉卢卡她也拥有和卢卡一样的奇异能力，所以才会受到异能者逮捕法的追捕。而她的前世，就是阿修罗的恋人伊南娜！这让斯文的卢卡不由感到害羞，而活泼的伊莉娅却在那边感叹梦中的阿修罗有多帅。不过对于前世，他们只拥有很少的记忆。为了躲避当时异能者逮捕法的追捕，也为了弄清自己的身份，他们踏上了寻找前世记忆的路。

●伙伴：

在一次意外中，卢卡和伊莉娅被抓到收容所。在这里，他们认识了同样拥有异能的少年：斯帕达·贝而弗尔玛和少女：千岁·恰尔玛。他们面临着被送去战场当武器的危险。在危急时刻，斯帕达挺身而出保护卢卡，化为一把剑！原来斯帕达的前世就是与阿修罗相伴如影的圣剑：迪兰塔尔！而千岁在遇见卢卡的时候，她就回想起了自己的前世：朔夜。朔夜是赛恩萨斯的花之女神，她虽然受着赛恩萨斯无数人的憧憬，但她却一路上眼里只有阿修罗一个人，并愿为阿修罗牺牲一



猴子的原型是绿毛兽？不，绿毛兽的原型是猴子！
男，17岁，天津市河东区福东里，QQ704251259 天津 朱栎翰 交友



切，是一位非常执著又高尚的女子。卢卡也觉得和千岁似曾相识，但却没能回忆起关于朔夜的记忆。千岁对卢卡热情又彬彬有礼，从与千岁的对话中，卢卡得到了很大的信心。但伊莉娅却莫名其妙的对千岁感到反感，千岁对伊莉娅似乎也并不友好。

卢卡、伊莉娅、斯帕达选择继续逃脱异能法的追捕，而千岁选择加入阿鲁卡教团。相同的起点，却没能让千岁成为同伴。不同的选择，让他们的命运从此南辕北辙。

在之后的旅行中，他们还遇到了圣女安吉，她的前世就是那被阿修罗赏识的拉缇奥军师：犹菲勒。大叔里卡尔德在前世本是阿修罗的敌人：死神修普诺斯，却也不记前世仇恨的加入了伙伴的队伍。还有坚强的小孤儿艾尔玛娜，在前世她就是抚养阿修罗长大的：神龙乌利特拉！

6个伙伴一起旅行，在旅途中感情日益深厚。在磨砺中，每个人都不断成长，卢卡也由当初的文弱逐渐变得勇敢和坚强。

●重逢

他们寻找记忆之场，这是天上界的记忆在地上界凝成的神秘结晶。随着记忆的苏醒，他们越来越感到事态的紧迫和自己担负的责任。因为天上界毁灭的原因，地上界也在走向毁灭，土地搁荒，灾害频发，粮食短缺，战争不断。他们来到一个叫苇原的地方，这里本是一个美丽的岛国，却因天地异变即将沉没。

在这里，独自收集情报的卢卡遇见了久别的千岁，这里竟是千岁的故乡！两个人都为这意外的重逢感到喜悦。千岁说这是她久违的两个人的独处时光，但在卢卡的记忆中，并没有和千岁独处的记忆。

千岁：没想起来？还没想起来吗？我很珍惜和您一起度过的时光，阿修罗大人……

卢卡：你是……难道说……

【前世】

朔夜：是创世力吗？

阿修罗：是的。统一天上界并不是结束，还必须要得到创世力。

朔夜：啊，阿修罗大人的誓愿，无论如何一定要实现。我朔夜，为阿修罗大人粉身碎骨也在所不惜。为了您的霸业，我愿奉上自己的一切。

阿修罗：我很感谢。但我并不希望部下为我献身或自我牺牲。你那娇柔的身躯，可不能被糟蹋了啊。（转身离开）

朔夜：阿修罗大人变了……从那个女人……伊南娜来了之后……（低头）不，还是不要说出口了，会让阿修罗大人为难的……将这份嫉恨的情感……深深埋藏吧……比海……比地狱……更深……比地上界……更深……

卢卡：朔夜……

千岁：想起我了吗？阿修罗大人……

卢卡：啊……是你……啊…… 让我大吃一惊

千岁：（站起身）我想好好珍惜前世的缘分。所以能和阿修罗大人有这份牵绊，我发自心底感到开心。

卢卡：谢……谢谢你……

也许是因为千岁前世对阿修罗情深意重，在今世她依然称呼卢卡“阿修罗”。当卢卡终于回想起了千岁的前世就是一直陪在自己身边支持自己，而自己却冷漠相待的朔夜时，一时间百感交集。千岁担心担心卢卡会因异能法被捕，求卢卡



问答 广东 谭嘉文
我才发现，原来看PG,也是一件非常enjoy的事情。
男，16岁，广东省韶关市五祖路55号，QQ375719395

和自己一起去阿鲁卡投靠玛蒂乌斯。千岁告诉卢卡，玛蒂乌斯是他熟知的人，是统治赛恩萨斯一切的魔王。而卢卡却回忆不起前世关于玛蒂乌斯的记忆，只知道玛蒂乌斯袭击了伊莉娅的村庄，不肯和千岁走。

千岁还深深的记得伊莉娅的前世伊南娜对阿修罗的背叛，看到卢卡如此相信伊莉娅，千岁临走前给卢卡忠告要他绝对不能信任伊莉娅！这让卢卡不能接受。

卢卡：为什么？你为什么讨厌她到这种地步？
千岁：……你还是没想起来吗？还是说……（弯下身痛苦摇头）不，算了。总有一天你会明白的。

随后伊莉娅来了，与千岁擦身而过的她因为讨厌千岁而向卢卡大发脾气。

大家进入苇原王墓里寻找记忆之场。走进苇原复杂的王墓深处，一幅幅古老的壁画出现。看着壁画，卢卡忽然想起了魔王的样子和天上界毁灭时的惨烈景象，不由惊得叫出了声。面对记忆之场，伊莉娅显得很害怕，好像有什么前世的记忆她不愿回想起来。记忆之光笼罩大家，是一段伊南娜恳求阿修罗封印创世力的对话，之后伊莉娅头痛难忍，那还没有回忆起来的，似乎就是她不愿面对的记忆。而只有部分记忆片段的卢卡断定是千岁口中的玛蒂乌斯在前世用创世力毁了天上界，对玛蒂乌斯痛恨至极。



从王墓深处返回，千岁出现在大家面前！伊莉娅马上指骂千岁，而千岁却毫不理会伊莉娅而再次恳求卢卡和她一起去投靠玛蒂乌斯。卢卡毫不犹豫的回绝了千岁并告诉她天上界的毁灭都是因为玛蒂乌斯在前世使用了创世力！听到这里，千岁再也忍不住了：



千岁：（着急）不是的！不是的，阿修罗大人，看来您还没有全部想起来，是您弄错了！

（卢卡平定下来）

千岁：我知道的。天上界……毁灭的原因，一切……（指向伊莉娅）都是伊南娜的错！

卢卡：！！

斯帕达、安吉、艾尔玛娜、里卡尔德：！！

伊莉娅：（震惊）……怎么（虚弱感叹）

斯帕达：（气愤攥拳）怎么可能啊！喂，伊莉娅！你也说点什么啊！

伊莉娅：…………（低头，喘息）

斯帕达：喂、喂……怎么放任她说下去！

千岁：这个女人毁灭了天上界，还要毁灭美丽的苇原！先不说这些，连阿修罗大人都……可是，转生后的我已经不一样了！不再是以前的我……我不会把阿修罗大人，阿修罗大人交给你！！

在前世，朔夜将自己对伊南娜的嫉恨之情深深埋藏，只为了让阿修罗幸福。可她没想到，伊南娜竟会在最后背叛了阿修罗！没能保护阿修罗，是朔夜永远无法弥补的遗憾……也许千岁就是为完成她前世未完的心愿而来，她悔恨自己前世的让步，憎恨背叛了阿修罗的伊南娜，她要为阿修罗报前世的仇恨！面向伊莉娅，千岁掏出短剑！

卢卡：等等！你想干什么？！

游戏单间



千岁：为什么要包庇她？不能相信这个女人！您还想体会在最后时刻被背叛的……滋味吗？

阿修罗大人，不要再受骗了！清醒一点吧！（情绪非常激动）

卢卡：我已经决定了，要对我带出来的伊莉娅，对需要我的伊莉娅保护到底。

（伊莉娅转向卢卡）

卢卡：……虽然说保护什么的有些狂妄冒昧，但这是我信赖她的证明！既严厉又温柔的照顾我的双亲，毫无拘束聚在一起的朋友，对与他们之间架成的信赖之绊，我一直漫不经心，置之不理。正是伊莉娅，让我清醒过来。我……相信伊莉娅！绝对！

千岁：真是说不通！！（情绪激动到极点，近乎绝望）

卢卡：（抽剑）伊莉娅，你由我来保护！

在卢卡的记忆中，没有伊南娜背叛的记忆，为了伊莉娅，他与千岁刀剑相向！万般无奈之下，千岁只得向卢卡发起了攻击，但只靠她一个人，终究还是输了。虚弱的她低头坐在喘息。在卢卡关心伊莉娅是否受伤的时候，千岁突然笑了，应该要哭的她竟然笑了！这笑声，比眼泪还让人心痛……留下“伊南娜是背叛者”的话语后，千岁消失在众人面前……

千岁离开以后，伊莉娅陷入了对自己前世的沉思。背叛是指什么？她害怕回想起来……不过所有伙伴都非常相信伊莉娅。

●真相

6个伙伴历经无数波折，在得知天上界毁灭后天空城还残存着而创世力可能还留在那里的事实后，立即乘坐飞行艇来到了这里。巨大又华丽的宫殿，这里就是阿修罗从前生活的地方，卢卡对这里感到格外亲切。

路上他们看到众神死去后的残迹，内心感到无比伤痛。在宫殿最深处，阿修罗和伊南娜的残迹出现在眼前：他们死在一起，伊南娜的手还握着刺穿阿修罗身体的折断的迪兰塔尔圣剑！而伊南娜的身体也被阿修罗刺穿！！面对这一幕，所有人都惊呆了！这时候玛蒂乌斯和千岁来了，玛蒂乌斯告诉卢卡，前世阿修罗遭到了伊南娜的背叛，是绝望的心导致了创世力毁灭了天上界！玛蒂乌斯摘下面具，竟是一张与伊南娜相同的面容！他告诉卢卡，她也是阿修罗的转生，伊南娜的背叛让绝望和憎恨深深刻在了阿修罗的灵魂中！

回忆，他们回忆起了这最痛苦的记忆……两个相爱的人竟这样自相残杀了……

任谁都接受不了这样的事实，伊莉娅跪在地上极度痛苦的大叫！原来玛蒂乌斯是阿修罗心中的绝望与憎恨！而卢卡是阿修罗心中的优柔、犹豫和迷惑！



内心陷入混乱的卢卡像玛蒂乌斯走去，玛蒂乌斯说出了她的意图：发动创世力彻底毁灭这个世界！她认为毁灭的世界，也比现在混乱的世界要美好！对于发动创世力所需的条件『牺牲使用者最爱的人』，千岁无畏的提出牺牲自己！只要是阿修罗的愿望，她牺牲什么也在所不惜！可是因为在前世阿修罗心中的只有伊南娜一个人，对于朔夜阿修罗并无爱慕之情。玛蒂乌斯要卢卡牺牲伊莉娅来发动创世力，但卢卡觉得不管是天上界的毁灭还是转生者的痛苦，都是他自己造成的，只要他自己消失就好了！悲痛的觉醒力量让天空城毁坏！



问答 内蒙古 李新
广大掌机迷玩家加我QQ呀！
男，17岁，内蒙古呼市三十九中高二，QQ690356213

玛蒂乌斯和千岁只能带上创世力离开了，5个伙伴乘坐飞行艇逃脱……

昏迷的卢卡面前出现了两个阿修罗，他与自己的前世进行了灵魂的对话。在善良的阿修罗的引导下，卢卡明白了：自己所拥有的这一切，不只是来自前世的，与同伴间深厚的友情都是属于他自己的！他不是阿修罗，伊莉娅也不是伊南娜，他们背负前世但不是前世！不管发生了什么，他们依然是无法分开的朋友！



卢卡回到了大家身边，6个人的心合而为一。这时艾尔玛娜告诉大家了一个她在天空城想起的一个惊人的事实：天上界其实并没有毁灭，而是和地上界重合了！因为当初伊南娜牺牲了阿修罗，满足了发动创世力『牺牲使用者最爱的人』的条件，而阿修罗也牺牲了伊南娜，也满足了发动创世力的条件！于是两个相反的愿望『天地融合』与『拒绝融合』同时实现，才会让当时的天上界崩溃！天地重合但没有交集才有了今天的混乱！

明白了这所有的一切，大家都释怀了。创世力已经落入玛蒂乌斯手中，阻止她毁灭世界刻不容缓！

●结局

当他们见到玛蒂乌斯的时候，她正企图用千岁对阿修罗至深的爱来实现毁灭世界的目的，她要千岁杀掉自己来满足发动创世力的条件！可是千岁根本下不了手。大家谴责玛蒂乌斯的行为，说理不通，只能与变身后的她进行决战。凭借着保护天地众生的坚定信念，卢卡和大家一起拼死一战，并最终赢得了胜利。千岁跪在死去的玛蒂乌斯前，抽出短剑毫不犹豫的自尽了！

“我陪您一起去…… 若有来世，若有来世…… 一定……”

她用死证明了前世朔夜“为阿修罗粉身碎骨也在所不惜”的誓言，这对阿修罗至深的爱，让她在前世的记忆中完全忘记了自己，这份不变的执着，注定了千岁凄美的结局。但他的心始终属于阿修罗，这样对她来说可能是一种幸福吧。

看着面前的创世力，所有人都悟出了『献身与信赖，以之为证，方可用吾之力』的含义。卢卡与最信任的伙伴一起，许下了自己同时也是创世力创造者的愿望。

“天地合一！祝福世间万物！”

创世力发动了了，与世界融为了一体，一切都恢复了从前的美好。

大家回到卢卡的家乡，路途也走到了尽头，6个伙伴就在这里分别了。带着各自的梦想，每个人都找到了属于自己的归属。一段旅途的结束，是一段崭新旅途的开始，人生的轨迹正是由一个又一个旅途交织而成的。只是到那时会是不同的旅途，不同的同行者。当我们微笑着挥手道别，留在心底的一定是一段无法取代的记忆。

晴朗的天空，仿佛是阿修罗与伊南娜的笑容，这是他们的心愿，也是每个人的心愿。

后记：

写完这篇文章，我已是泪流满面。每一段情节，现在回忆起来，还都记忆犹新。《圣洁传说》在我心中，已经超过了游戏本身的意义，它让我学会了好多，明白了生命中宝贵的东西。圣洁的风，吹拂我的心灵，就让我把这份纯真的感动永远珍藏在心中。

游戏单间

一狼，写自己的攻略，让看的人说去吧！
男，15岁，甘肃省兰州市城关区，QQ912342085
甘肃 胡嘉曦 交友

# 三栖人空间 ACG SPACE Vol 21



文/包子 美编/伟哥

**碎碎念：** 话说北京现在这是什么天气啊？一个冬天都没下雪，刚到2月的前两周就已经下起了中雨，在屋里我都穿上短袖了。但是现在又飘起了鹅毛大雪，并且气温骤降，哎，这天气说变就变。而且近年来全球变暖现象日益严重，哎，真希望大家都能增强环保意识，还我们一个蓝色的星球。（＝　＝+）

## 动漫世界中的十二生肖——猴(下)

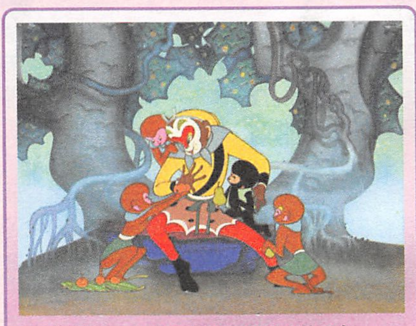
### 齐天大圣孙悟空

作为中国四大名著之一的《西游记》，曾经被改编成无数个版本的电视剧，电影，动画。其中作为四个主角之一的孙悟空，更是广受人们的喜爱。

那个会七十二变，能腾云驾雾。一双火眼金睛，一个筋斗能翻十万八千里，能看穿妖魔鬼怪的伪装的孙行者。那个出生于东胜神洲傲来国花果山，乃一仙石吸收天地之气孕育而生，因为闯入水帘洞，被花果山诸猴拜为大王的“美猴王”。那个使用如意金箍棒，随心变化，小到绣花针大到顶天立地，大闹天宫，踢翻太上老君炼丹炉的齐天大圣。以及那个为了保护师傅西天取经，一路上降妖伏魔，历经九九八十一难，取回真经终成正果的斗战胜佛。已经成了中国民间不可替代的一个重要的艺术形象。



↑记得小时候很喜欢看《西游记》的漫画。



↑已经深入人心的齐天大圣孙悟空的形象。

而从1961年上海美术制片厂推出《齐天大圣》的动画后，孙悟空更是家喻户晓的成了那个时代小孩儿心中的英雄。这部动画也成为了那个时代轰动了亚洲的动画之一。而在1998年时，央视上映了耗资3000万，荣获中国美术片最高奖“金鹰奖”的长达52集的动画版《西游记》更是让现在的很多同学们记忆犹新。其中



交友 湖北 程远
爱PG，更爱PSP！
男，18岁，湖北省黄石二中高三，QQ501186913



↑峰仓老师华丽的画风让我一直很崇拜。

那几句脍炙人口的“白龙马蹄朝西”更是在那个时候经常能听到有人情不自禁的哼唱出来，而现在的同学可能不知道凉宫春日，可能不晓得押尾光太郎。但是100%会知道孙悟空。可见其在中国的知名度。

顺便说一句题外话。大家喜欢吃干脆面么？记得以前某干脆面中附送这个《西游记》的卡片，曾经一度风靡收藏，但是最终差了几张，着实可惜。其实收集一些这样的卡片挺有意思，若干年后再看到也会回忆起很多小时候的事，现在我还保留着一套带卡侧的镶金边的全人物全道具全神兽的《封神演义》卡。真的很自豪，哈哈~

## 幻想魔传孙悟空

如果说《西游记》原著中的那个性格张扬，总是上蹿下跳的像只跳骚一样没有闲着的时候，平时就连看到老人都呲牙咧嘴大喊大叫的泼猴不怎么惹人喜爱的话。那么峰仓和也老师笔下的悟空那总闪烁着天真无邪的双眸，平时总是黏着三藏一天到晚都嚷嚷着肚子饿的小正太无疑是更具有绝对的亲和力和吸引力。转眼间这只毛还没长全的猴子就像二月春风一样迅速的红遍大江南北。无数女同学们的书包上挂起了孙悟空（汗，这话读起来还真别扭，不过事实也的确如此。）

回首那年第一次邂逅《最游记》的时候，那时正好路过一个买动漫贴纸的小店。只听得两个女生正在花痴状争辩着孙悟空和猪八戒那个更帅。一个坚持认为孙悟空的可爱无人能及，而且刷起三节棍来威风凛凛。而另一个则觉得猪八戒的温柔善良以及那种淡淡的忧郁是任何人都比不了的。当时听到那两个小姑娘聊天后我顿时觉得自己老了，已经有代沟了，原来现在的小姑娘已经都喜欢浑身长毛或者肥的流油的类型了（=　=）。当然，在之后知道了事情的真相以后，我还是更喜欢那个吊着三角眼的流氓和尚三藏。

不过作为我非常崇拜的峰仓和也老师笔下的悟空，的确有他招人喜爱的特点，简单概括起来就是单纯。思维方式非常简单。一副好像很笨又很迷糊的样子，但是有时说的话、做的事又会让人忍俊不禁。（譬如强行画长八戒的生命线这类秀逗的事情）。所以说悟空他到底是天才还是白痴仍需好好研究。而且他那异常能吃的肚子也算是出了名的强悍。在某动漫杂志的大胃王投票中，他和《龙珠》中的悟空并列第一拿下大胃王的称号。（果然饿了五百年的猴子和外星猴子就是强悍，莫非叫“悟空”的都有这个特性？）。而在妖力制御装置卸下之后，头发变长，锋利的指甲和獠牙外露，完全失去理智，变得完全像只野兽。原本清澈透明的眼神被浓浓散发的邪气所取代。充满了危险的气息，非常的可怕。但戴回金箍后又会丧失之前的记忆。



←妖化的悟空，果然野性不改啊，不过猴子指甲有那么长么？

其实《最游记》是在《西游记》原著的大体构架上，添了很多引人深思的东西！尤其是那种为了自己、为了要守护的东西而奋斗的“人性”。还有，对于人类和“妖怪”之间矛盾的深思。作为人类，看到残暴的妖怪吃掉人类，觉得恐惧，就认定他们是邪恶的。一定要消灭他们。但是在别的种族眼中，人类，也是可怕的“妖怪”啊！肆意杀戮、不顾后果，为了满足自己的私欲不惜破坏周围的一切。而真正丧失了理智的，在《最游记》里是妖；而在现实里，其实就是我们人类啊……

“出自一狼之手，必定烂尾啊”（一狼：……）
男，14岁，广东省博罗县罗阳镇东区上城下街7号，QQ252478987
广东 何健达 交友

PGMONKEY@SINA.COM

# 问答无双

集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，
你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

**问** 请问现在市面上是否还有2000存货。PSP 3000破解情况如何？现在购入3000是否合算？2000价位如何？

**八房■** 这个问题并非是一个人问的，不过反正比较集中就一起答了。目前市面上基本已经没有全新的2000主机，限定版主机存货也已基本消耗殆尽，但能够进行游戏的PSP2000（翻新、二手)仍然有货（也就是说，如果不在乎全新的话不愁买不到能玩的2000)。PSP3000，连同2000型86V3主板仍然没有破解。不久前，知名破解人员DARK ALEX曾在官网上表示，按以前的反汇编方法难以破解psp3000，寻求硬件黑客协助。说来前几天DA给5.0M33更新了5、6号补丁，还在官网上表示有破解PS3的意向，可能是破解PSP3000陷入瓶颈的表现吧……鉴于此，购入PSP3000的话可要稍微考虑一下了。至于2000，目前的价位被炒到很没谱，大概1600~1800左右吧。

07 Jan, 2009 - 11:11:12

fuck DA pojie bu pojie 3k guan ni men rilao shi

07 Jan, 2009 - 11:24:25

tgbus "dian wan ba shi" dao ci yi you !! ji zhu wo men wo men yao kao po jie de 3K zhuan qian

07 Jan, 2009 - 11:26:40

zhe ge xiao xi zhen bu lai. CG guan guang tuan.

↑此乃DA官方BLOG上的留言。冒着被批的危险出来骂上一句:你们这些人到底有没有下限，知不知道丢人!

**问** 请问什么叫“マジコン”，什么叫“割れ厨”？别人在论坛上转载了一篇帖子，似乎是和烧录相关的，但是很多名词都看不懂。

**八房■** 这，这两个词不是什么好词，估计一狼也没法告诉你，所以还是我来吧……这两个词都是俚语，一般在网络上使用，类似我们国人所说的“五元饭（盗版用户）、伸手党（索要免费盗版资源的人）”一类的。マジコン就是指烧录设备，一般来说是特指DS、GBA烧录卡。割れ厨当中的“割れ”指代持有非法游戏资源并传播的行为，割れ厨当然就是指利用网络传播或下载盗版游戏的人了。当然，两个词都是蔑称。

**问** 请问DQ9真的延期了吗？延期到什么时候发售？

**八房■** 确实延期了，从3月29日延期到7月11日。说来DQ就没有一次痛痛快快发售的，不延期才是怪事。顺带，日本著名周刊《FAMI通》也受了这次延期所累，不得不撤换DQ9的广告并且把广告位置减价出售……看来DQ9的评分有得看了（一狼：你什么糟糕心态！）

**问** 请问我升级5.0M33-6之后一玩PS模拟游戏就死机怎么办？每次退出的时候都是忽然黑屏或者花屏，发出吱吱嘎嘎的声音，之后就无法开机了，只有拔出记忆卡再进一次恢复模式才行。请问我玩《高达对高达》联机，本来用5.0M33-4时候是不卡的，但刷成-6之后就非常卡了，怎么回事？-6补丁不是提升棒子读取速度了吗？

**八房■** 又是两个挨在一起的问题，同样一并回答吧。第一问：你是不是开了FC或者CMF金手指？如果开着这两个金手指时退出PS模拟游戏则高概率死机……解决方法也很简单，只要关掉金手指插件即可。如果因死机而无法开机，可以进入恢复模式格式化F1即可（ADVANCED—format F1 and reset setting）。

第二问：升级成6号之后似乎设定是还原了，玩



交友 河北 徐达 这次PG的排版不错，比较清新，各栏目也很充实。
男，16岁，河北保定乐凯二区11楼，071051

高达对高达不是需要把CPU锁定频率到333/166么……赶快去看看是不是还原了。如果之前是用金手指锁定的话，现在可以直接用M33系统锁定了。

**问** 请问《马里奥与路易RPG3》的对策金手指到底是怎样的?我找了一个补丁和两组代码,都开着也无法正常通过拿龟壳的地方。

**八房■** 补丁要打在CLEAR ROM上(老生常谈)。此外代码分为两组，一组10对一组5对，其中5对的那个是正确的，长的那个反而不太管用。正确代码如下：

| | |
|---|---|
| 02004DB0 | E12FFF1E |
| 020480BC | E3A00000 |
| 52089C30 | E92D4007 |
| 02089C30 | E12FFF1E |
| D0000000 | 00000000 |

**问** 我最近弄到了一个二手的Nintendo Wi-Fi Connection，插上之后能正常安装驱动程序，WIFI开启后也能看到满格的绿色信号，但每次连接的时候都是等了半天，最后忽然一下没信号了，提示52100错误。后来我查网上，说这个错误是因为防火墙和杀毒软件造成的，我关掉防火墙再试，但故障依旧，只是错误代码显示52102，怎么办?

**八房■** 如果是官方那个连接器，估计是因为防火墙问题，52100到52103都是“所连接的无线路由无法连线至internet或被防火墙阻挡,检查无线路由是否正确连上网路,如果连线发生问题请洽询ISP,检查无线路由的DNS设置与NDS上的设置是否相同”。你有用路由器吗?如果有的话可以试着关掉路由直连,如果没有的话,看看是不是WINDOWS自带的防火墙开启着,或者是否开了一些系统维护软件如360防火墙，关掉它再来。




↑还是不行的话就得查看一下NDS端的连接了。

**问** 请问《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》里为啥抓怪物那么难？有何提高成功率的方法？此外有一次我在第一个岛上碰上一个巨人，结果被全灭了，那个巨人能抓吗？第一个岛一开始有一个地方被木头拦着不能进去，里面有一只鸟，它是BOSS吗？

**八房■** 第一个岛上的独眼巨人是低概率刷出的怪物，初期见到的话还是逃跑吧。与其相似的还有第二岛最底端夜晚刷出的骨龙等。它是可以抓的，如果懒得等后面再抓，可以想办法用魔法限制其行动（催眠、麻痹等）。想提高抓怪物的成功率，可以带上主角（那只狗），使用其“蓄力”指令然后再抓，就能一口气提高成功率了。第一个岛上的鸟是后期可以战斗的一个特殊敌人地狱鹰ヘルコンドル，不只能碰上一次，而且可以捕获。




↑也有一些怪物是需要通过官方WIFI活动获得的,现在似乎不太好弄。

**问** 请问我看八房在114期狩人营地里那个怪物猎人视频，发现八房好像特别喜欢用锤子那个横向扫击，请问这是为什么？那一下攻击的威力不是很轻么？

**八房■** 那个，那个是我个人不好的习惯啦……因为懒得算锤子数，所以打得很碎，有时敌人破绽较小，用其他攻击不保险的时候胆小的我就会用横扫了。横扫那一下，虽然威力不尽如人意，但破绽小，收招快，而且气绝累计值(打晕）量相当高，如果能经常来那么一下的话就能保证怪物按时晕掉。

**问** 无双系列一共在PSP上出了几作？大蛇无双怎么好像出了两次？

**八房■** 说来光荣近年来除了无双都不搞别的了

游戏单间

谁有《白金》正版卡？我也想收一张。
男，20岁，江苏省无锡市梅村高级中学，QQ：6176714322　江苏 费宁　交换

……非常疯狂。第一款是04年底出的《真三国无双P》，之后又出了《激 战国无双》。然后是根据三国无双4基础移植的《真三国无双二度进化》，接下来就是《大蛇无双P》。你说的出了两次是指去年出的《大蛇无双 魔王再临P》，同样是移植，而且其实只是加了几个新人物而已。最近又要推出《真三国无双 联合突击》，里面那个群魔乱舞啊，我都不忍心看了啊！（光荣你给我醒醒！）啊对了对了，还有一个，三国无双题材的麻将游戏，叫《雀 三国无双》，我整个人都无双了。



↑这不是蛾人，这是庞统，话说变妖怪好歹也变个凤凰样的啊……

**问** 上期的高达对高达攻略为什么没写自由高达和圣盾高达？请问圣盾的自爆为什么有时候只能炸掉一点血？还有一次抓到的敌人挣脱了是怎么回事？

**八房■** 那啥，请稍微看看前言好吗，都说了只写UC系了。圣盾的高达和X的月光炮一样，连击伤害折扣非常高，如果是先用其他攻击打中再捕获的话就会让威力减少很多。被抓住的话按理说对方是无法自力挣脱的，应该是因为被其他人的攻击打到倒地所以解除了控制，类似的还有东方不败绳子绕圈和暗黑手指，被别人中断的话也会有空转、空捏的情况发生。

**问** 求一个老游戏，剧情有点像无间道，主角一开始到敌人阵营里卧底，平时有点像塞尔达在大地图上那样，打仗时候就变成横版飞机，能收集各种武器子弹什么的，有两个女主角，一个外星人一个地球人博士助手。


↑游戏采用RPG发展剧情+STG战斗的形式，素质不错的。

**八房■** NDS上没有类似游戏，GBA上倒是有一个，名叫《SIGMA STAR SAGA》。很不起眼但其实很不错的RPG……说来这游戏二周目还有隐藏结局呢。不过如果是找游戏的话麻烦大家说清楚机种，比如下面这位(笑~不过一次有两个读者发问找游戏还挺少见的,就放在一起啦）。

**问** PSP的《普利尼 我当主角可以吗》我看攻略上说如果将一千条命都死完，可以学会隐藏必杀技普利尼流星雨，但一千条命实在太多了，有什么办法可以速死吗？

**八房■** 按下L+R+X指令可以自爆立刻毙命。此外在某些关卡(比如打味仙人机器人),一上来旁边就有沟,在这种地方按住方向键不放就是了。不过就算是这样，1000条命也够死一阵子的，建议找个什么东西压住PSP的方向键，然后去干点别的吧（汗）。只是想死的话其实干脆用金手指改命成1算了……代码0x10292202 0x00000001，用后只有1命，跳崖即可达成目标（汗）。

**问** 现在的NDS模拟器能否基本完美运行游戏了？为啥我下了一个2.4a版本的模拟器玩口袋妖怪，可是特别卡，而且一走到有雾的地方就什么都看不见了，都被雾遮住。

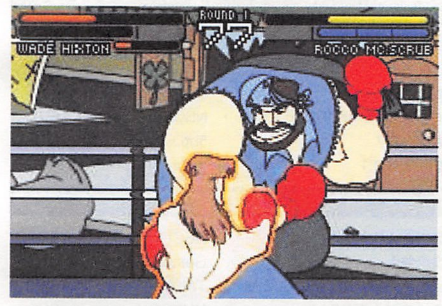
**八房■** 虽然不能说完美，但现在模拟器最新版本2.6a已经可以运行相当一部分NDS ROM，只是有时会略微有点贴图错误等。不过厂商也加大了对盗版的打击力度，所以新出的游戏经常需要等一段时间有解决方案后才能运行。模拟器拖慢或者卡是电脑配置本身不行。（模拟器对显卡一般，对内存和PCU要求较高，怎么着也得双核1.5以上，内存1G以上才能利落吧）关掉声音的话可以减轻一部分系统负担。


交友 上海 李震华 祝各位小编新年愉快。
个人信息保密

半透明的雾遮住前景是模拟器的贴图错误，有些可以解决有些则比较麻烦，楼主可以试着调整模拟器视频设置，调整一下贴图设置。

**问** 我原来在GBA上玩过一个拳击的游戏，是卡通风格的，主角在一个小镇里挑战各种对手，有美女、大猩猩什么的。可以花钱买必杀技和道具，当时打到总BOSS，对方是无敌的，输了就GAME OVER了。时间太长就记得这些了。

**八房■** 1424-Wade Hixton's Counter Punch。好偏门的游戏啊……我的童年都在干什么？居然连这个游戏都玩过。顺带说一提那个总BOSS，方法1是等他攻击然后再还击，扛过数回合后发生剧情。方法2比较邪道：去商店买一个直接减少对方HP的丢扳手，先丢掉他血然后再一直回避最后以体力优势战胜他。



↑其实就是个单纯的拼反应游戏,但玩起来倒是很轻松。

**问** 前几期的游戏新干线上推荐了一款名叫《枪声与钻石》的警匪类型游戏，这游戏到底出没出？怎么没下文了？是不是发售了但没有下载？

**八房■** 你说的是《铳声とダイヤモンド》吧……首先这游戏是个AVG，主角是个交涉人，



↑游戏的题材还是挺新颖的，不知表现如何，话说逆转检事也给我快出啊！

谈判专家一类的。其次，这游戏现在为止也没发售，而且正确发售日期还是待定。游戏的发售商是SCEJ，最近他们也没什么大动作的样子，估计再等等就会出了吧。如果出了自会第一时间告诉大家。如果喜欢此类游戏，可以选择前几天出的《远隔搜查 找出真相的23天》（ISO已经流出）。

**问** 请问现在很多试玩版游戏都要求官方5.02一类的高版本,如何才能把版本降下来?

**八房■** 其实可以等等嘛，反正很快就会降下来的。自己有兴趣的话也可以自改。首先要安装16位编辑器UltraEdit-32，之后使用这个编辑软件打开试玩版启动文件（一般都是EBOOT.PBP），主要的地址和数值部分我们不去管它，只看最右边的注释。如图，虽然有乱码，但在UMD代号后面几行很容易就可以找到版本号的5.03。把这个改成5.00之后再保存退出即可。当然并不是所有游戏都适用这个方法，但不妨一试嘛。

一般来说版本号要求的数字都在游戏代号的下方几行处，部分美版游戏的位置可能会有变化，修改前记得保存原始文件哦。

```
00 00 00 36 00 04 02 ; ........ ...6...
00 00 00 45 00 04 04 ; ........$...E...
00 00 00 4C 00 04 04 ; ........,...L...
00 00 00 57 00 04 02 ; ........0...W...
00 00 00 42 4F 4F 54 ; (...€...4...BOOT
47 4F 52 59 00 44 49 ; ABLE.CATEGORY.DI
43 5F 56 45 52 53 49 ; SC_ID.DISC_VERSI
41 4C 5F 4C 45 56 45 ; ON.PARENTAL_LEVE
54 45 4D 5F 56 45 52 ; L.PSP_SYSTEM_VER
48 41 52 49 4E 47 5F ; .REGION.SHARING_
00 00 00 01 00 00 00 ; ID.TITLE........
31 30 31 37 00 00 00 ; MG..ULJM91017...
00 00 00 05 00 00 00 ; ....1.01........
80 00 00 00 00 00 00 ; 5.03.....€......
```

**问** 我原来喜欢自己清理维护主机，nds和psp都有拆过，可是因为拆卸太多，psp的某个螺丝孔脱扣拧不紧了，害得按键有时灵有时不灵，怎么办呢？必须换壳吗？

**八房■** 这……你到底拧得多大力啊。不知脱扣是螺丝造成的呢，还是螺孔纹路磨损了呢？如果是前者的话，换个螺丝试试，如果是螺孔被磨损了那就不太好办了……不行就换壳吧。其实有个小窍门：psp的螺丝大小恰好比ps2手柄的固定螺丝小一点点，如果情况不严重的话可以拆一个ps2手柄螺丝，拧得时候不要太使劲哦。

游戏单间

# New Releases

## 新作游戏发售表

本期大推荐

《勇者斗恶龙9》延期了，本打算在3月底就开始玩，这样可以暂时不玩《机战K》。因为这次的《机战》我怎么都感觉提不起兴趣来，还不如玩《DQ9》。这一延期倒好，除了《机战K》还真没什么玩的了。接下来要出的《有野挑战状2》个人非常推荐大家来试试，老游戏怀旧有爱啊。本期截止统计时间：2008年2月15日。 □文责／翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

### 02.19 光明力量 羽翼 NDS



光明力量 羽翼由之前开发制作《召唤之夜》系列的Flight Plan公司负责开发制作，并邀请之前负责前作《光明力量 EXA》的pako以及负责《凉宫春日的忧郁》等作品的两名人气插画家同时负责本作角色设定。

### 02.19 偶像大师SP PSP



马里奥和路易两兄弟为主角进行冒险的著名RPG系列游戏续作，游戏描述了在蘑菇王国发生了一种怪病，俩兄弟为了调查事件真相，却被大库巴吸进了体内。就这样在双方都不知情的情况下，他们竟然展开了协作……

### 02.26 游戏中心CX 有野挑战状2 NDS



根据日本知名的电视节目改编的游戏合集，与前作一样，游戏内容也是融合了多款经典游戏的合集，集合大量熟悉的老游戏，而玩家在游戏中需要完成特定的指标才能继续。各类游戏中的游戏也将会是以怀旧游戏为主。

## NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

| 日期 | 游戏名 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| **2月发售游戏列表** | | | |
| 02.19 | 光明力量 羽翼 | SEGA | RPG |
| 02.26 | 龙舞 | SUCCES | PUZ |
| | 游戏中心CX 有野挑战状2 | NBGI | ACT |
| **3月发售游戏列表** | | | |
| 03.05 | 搭档DS | TECMO | ACT |
| | 第七只龙 | SEGA | RPG |
| 03.19 | 黑执事 | SQUARE ENIX | AVG |
| | 蜡笔小新 呼风唤雨的粘土大变身 | NBGI | ACT |
| 03.26 | 手机搜查官7 | 5bp | AVG |
| | 忍者乱太郎DS | russel | ACT |
| **4月发售游戏列表** | | | |
| 04.02 | 超级机器人大战K | NBGI | SRPG |
| | 海腹川背2 | Genterprise | ACT |
| 04.16 | 家庭教师REBORN 命运的两人 | TAKARATOMY | ACT |
| 04.23 | 目标！钓鱼大师DS | HUDSON | SPG |
| | 最后的子弹 | FURYU | AVG |
| | 八个墓村 | FROMSOFTWARE | AVG |
| | ITEM GETTER | 5pb | RPG |
| 4月 | 火影忍者 忍列传2 | TAKARATOMY | FTG |
| **7月发售游戏列表** | | | |
| 07.11 | 勇者斗恶龙9 星空的守望者 | SQUARE ENIX | RPG |
| **未定发售列表** | | | |
| 未定 | 口袋妖怪迷宫 空之探险队 | 任天堂 | RPG |
| | 无限航路 | SEGA | RPG |
| | 杀手13 追查文件G13 | MMV | AVG |
| | 王国之心 358/2天 | SQUARE ENIX | RPG |
| | 二之国 另一个世界 | LEVEL5 | RPG |
| | 闪电十一人2 威胁的侵略者 | LEVEL5 | RPG |
| | AGAIN FBI超心理搜查官 | TECMO | AVG |
| | PostPetDS | MMV | ETC |
| | 电击学园RPG | ASUKI | RPG |
| | 召唤之夜X 泪之王冠 | NBGI | SRPG |
| | 龙珠Z 赛亚人袭来 | NBGI | RPG |
| | 沙迦2 秘宝传说 | SQUARE ENIX | RPG |
| | 迷你四驱OL | ROCKET | SPG |
| | 沙迦 魔界塔士 | SQUARE ENIX | RPG |
| | 吉他英雄 巡演 10年 | Activision | RAG |



交换 江苏 刘晓杰 黑色NDS+R4+1G/2G TF卡+SC+4盘GBA卡，价格面议，QQ联系，注明NDSsell。
男，18岁，江苏省无锡市新区新锡路8号，QQ876030989

| | | | |
|---|---|---|---|
| | NEOGEO格斗竞技场 | SNK PLAYMORE | FTG |
| | 勇者斗恶龙6 | SQUARE ENIX | RPG |
| | 大剑 银眼魔女 | DIGITALWORKS | ACT |
| | 超心理搜查官 | TECMO | AVG |
| | 手话之森 | STARFISH | AVG |
| | 另一个时间 镜中侦探 | ARCSYSTEM | AVG |




### 2月发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 02.19 | 偶像大师SP | NBGI | ETC |
| 02.26 | 金色琴弦2 | KOEI | AVG |
| | 真三国无双 联合突击 | KOEI | ACT |
| | 龙舞 | SUCCES | PUZ |

### 3月发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 03.12 | 抵抗 报复之刻 | SCE | ACT |
| 03.19 | 牧场物语 蜜糖村和大家的愿望 | MMV | SLG |
| | 梦想灯笼 | 日本一SOFTWARE | AVG |
| | 捉猴战记 | SCE | ACT |
| 03.26 | 战国天下统一 | SYSTEM SOFT | SLG |
| | 魔界战记2P | 日本一SOFTWARE | SRPG |
| | 机动战士高达 战场之绊 | NBGI | ACT |

### 4月发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 04.09 | 战国BASARA 历战英豪 | CAPCOM | ACT |
| | 魔法飞球P | TAKARATOMY | SPG |
| | 新世纪EVA钢铁女友特别篇 | CYBERFRONT | AVG |
| 04.23 | 七魂 迷宫制造者 | GLOBE A | RPG |
| 04.29 | 传颂之物 | AQUAPLUS | SRPG |
| | 女神异闻录 | ATLUS | RPG |
| 04.30 | 龙虎斗 | NBGI | AVG |
| 4月 | 绝体绝命都市3 | IREM | AVG |

### 5月发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 05.28 | 秋之回忆6 | 5BP | AVG |
| 5月 | 欢迎来到羊之村 | SUCCES | ETC |
| | 勇者30 | MMV | RPG |

### 未定发售列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 年内 | 枪声与钻石 | SCE | AVG |
| | 初音未来 Project DIVA | SEGA | RAG |
| | 合金装备 数字漫画2 | KONAMI | ETC |
| | 背后灵 | LEVEL5 | AVG |
| | 王国之心 睡梦中诞生 | SQUARE ENIX | RPG |
| | 不死骑士 | TECMO | ACT |
| | 抵抗：惩罚 | SCE | ACT |
| | 盒蛋战机 | LEVEL5 | RPG |
| | 枪声与钻石 | SCE | AVG |
| | 兰岛物语：少女的约定 | ACESYSTEMWORK | AVG |
| 未定 | 最终幻想 AGIDO XIII | SQUARE ENIX | RPG |
| | 寄生前夜 第三个生日 | SQUARE ENIX | ACT |

### 02 26 真三国无双 联合突击 PSP



本作是由《无双》系列ω－force负责开发的《真三国无双》系列最新作，和以往的系列作不同的是，本作不再强调杀敌无数，一骑当千的爽快感，玩家将在本作中压制多个易守难攻的据点。整体方向性发生了一些变化。

### 02 26 龙舞 NDS



Success所推出的以麻将牌作为桌面休闲的游戏《龙舞》即将在NDS和PSP上于2009年2月26日同时推出。游戏的规则是根据龙背上的图案，将有着相同图案的麻将牌进行消除即可，以消除掉所有的麻将牌为目的。




### 03 05 第七只龙 NDS



本作是《世界之树的迷宫》的新纳一战最新作，故事发生在一个毁灭之花泛滥的世界中，由七条来历不明的强大的龙所率领的龙群向人类的居住地“伊甸园”展开攻击，人类为了生存，只能拿起武器对龙类展开狩猎。

### 03 12 抵抗 报复之刻 PSP



《抵抗 复仇之刻》是集成PS3平台FPS游戏《抵抗》系列世界观的PSP作品，由Bend Studio公司开发。游戏采用第三人称视角，以射击为主，武器种类丰富多彩。游戏中运用大量电影化特写，场景特效和细节相当出色。

永康是个小地方，希望在这里的玩家能联系我，希望能成为好朋友。
男，23岁，浙江省永康市九铃中路，QQ281714501 浙江 杨剑 交换



# 掌机快乐赢

嗨！

每期都有新变化的"掌机快乐赢"又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！

三等奖2名
马里奥手办

一等奖1名
太鼓达人抱枕

四等奖3名
怪物猎人雪山包





五等奖5名
精致动漫挂饰






二等奖1名
盟区战卡

特别奖
NDSBBS提供玩偶1个
具体参与方式请见PGBAR

小提示：
如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

参加办法：

1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。

2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为 3 月 25 日，时间以当地邮戳为准。

3、中奖名单将在 118 期刊登。回函卡复印无效。





口袋迷们的新春大礼
书+环保袋+DVD+CD
精彩内容
09剧场版特报
你所不知道的
白金世界
任天堂污钱史
超多精彩文章
口袋迷
POKéMON FaN
特别策划
任天堂污钱史
口袋妖怪2008大事记
实用玩法
PM图片修改
特别报道
2009剧场版
超克的时空
人气连载
珍珠钻石动画大放送
口袋最新周边
权威研究
你所不知道的
白金世界
白金反转世界攻略
迷宫探险队全道具研究
VOL.15
超值大礼
百变皮卡丘
环保袋
双面图案！独家设计！
12种皮卡丘造型收录！连日本玩家也眼馋的珍藏图案！
超值定价
19.8元
全国上市热卖中！
VOL.15
邮购请注明“口袋迷15”（邮购免收邮资）
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
邮编：100011 联系电话：010-6447 2177/2180
震撼组合
DVD+CD
08剧场版
正式版、MP4双版本收录
全游戏/音乐附送
全部官方游戏、同人游戏、修改版游戏及模拟器大合集，口袋系列精彩七大唱片全部收集！
新春大礼
口袋妖怪全游戏收集计划（掌机版）
全部官方游戏ROM＆同人游戏＆模拟器光盘收录
ギラティナと氷空の花束
2008口袋剧场正式版
拉帝纳与冰空的花束
CD-ROM赠送
超豪华
2008口袋剧场MP4格式
基拉帝纳与冰空的花束（PSP对应）
口袋迷
CD-ROM赠送 大满载
口袋妖怪音乐典藏大集合
七大悦耳人气唱片超值附送